RUNAWAY : le poster, le test et la soluce

Gen4 PC CD-Rom

2 MAXI POSTERS

RUNAWAY

ToCA

Avec ce numéro 2 CD-Rom offerts !

Vietcong
Le nouveau roi de la jungle

Devastation
La surprise de l'année

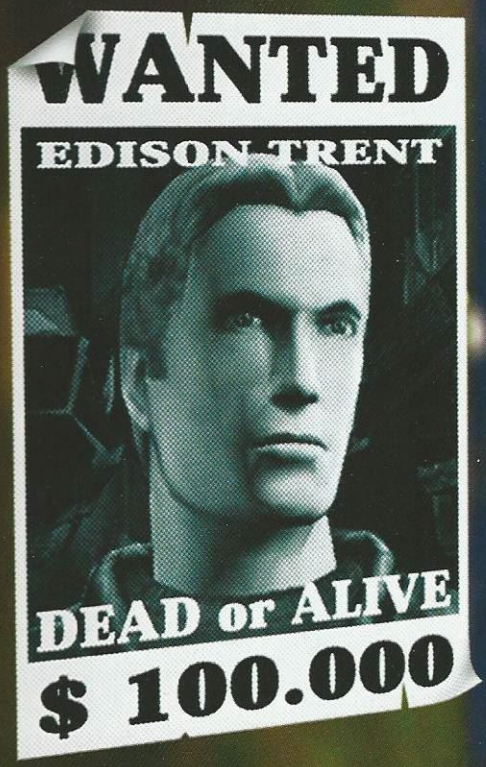
L'Entraîneur 4
A fond sur la finale

N°165 • AVRIL 2003 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET • www.gen4pc.com

EVENEMENT : Empires, Blitzkrieg. RENCONTRE : Commandos 3, VU Fair. TESTS : Vietcong, ToCA Race Driver, Highland Warriors, Runaway, Anno 1503, IL-2 Sturmovik Forgotten Battles, Metal Gear Solid 2 : Substance, L'Entraîneur 4, Casino Inc., Nascar 2003, Raven Shield, Abalone... PREVIEW : Devastation, Freelancer, Rise of Nations, Downtown Run, Ghost Master, F1 Challenge '99-'02... SANS OUBLIER LE HARDWARE, LE MULTI ET LES SOLUCES !

M 07595 - 165 - F: 5,95 €

Pirate de l'espace, policier interplanétaire, chasseur de prime...
A vous d'établir votre plan de carrière.



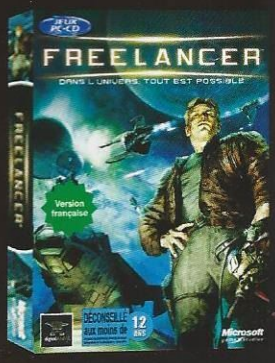
McCann

Microsoft game studios

FREELANCER

MERCENAIRE DE L'ESPACE : UN METIER D'AVENIR

Devenez Edison Trent, mercenaire et touche à tout intergalactique et explorez un univers de 48 systèmes solaires où l'aventure ne s'arrête jamais. Combattez aux commandes de vaisseaux d'élite, choisissez vos missions, vos alliances et améliorez votre équipement.
Votre mission ? A vous de choisir… Alors mentez, trichez, volez, trahissez pillez ou sauvez la galaxie… Mais toujours dans un seul intérêt : le vôtre.



www.microsoft.com/france/jeux/freelancer/

© 2002 Microsoft Corporation.Tous droits réservés. Microsoft, Digital Anvil, Freelancer et Windows sont soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Gen4 PC CD-Rom

COMPUTEC-MEDIA France
2, rue de Paris
92190 Meudon
Tel : 01.46.90.20.00
Fax : 01.46.90.20.10
Site Internet : www.gen4pc.com

DIRECTION
Président Directeur Général
Sébastien SAUVAGEOT
Directrice de la rédaction
Florence LAGARDE
Secrétaire général
Thibault Monnoyeur
Direction comptable
Brigitte RAMEY

REDACTION
Rédacteur en chef adjoint
Bruno CARDOT, dit Cooli
Chefs de rubrique
Xavier ALLARD (Léo de Urlevan)
Loïc CLAVEAU (Muad)
Rédacteur
Jérome FIRON
Ont participé à ce numéro :
Arnaud CUEFF,
Khéridine MABROUK
Premier secrétaire de rédaction
Sébastien HATTON (Socrates)
Correcteur-réviseur
Sophie LAMOTTE
Webmaster
Stéphane MOREAU

MAQUETTE
Conception graphique et direction artistique
Christophe GOUJU pour MCE
Maquettiste
Olivier BECK

INFOGRAPHIE-ICONOGRAPHIE
Ana GALVAO

PUBLICITÉ
Directeur de la publicité
Claude BENOUAICH (2278)
claude.benouaich@computec-media.fr
Chef de publicité
Nicolas DUBOIS (2283)
nicolas.dubois@computec-media.fr

FABRICATION
Jean-Louis TOULOUSE

DIFFUSION ET ABONNEMENTS
Responsable diffusion, abonnements
Delphine BAROUH (2091)
Uniquement destiné aux marchands de journaux
Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 40 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement et anciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Gen4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 €
Principaux actionnaires :
– Communications professionnelles SA
– Computec-Media AG
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal 1er trimestre 2002
Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal.
Crédits photo et © CopyrightDR : Tous droits réservés.

Mauvais goût

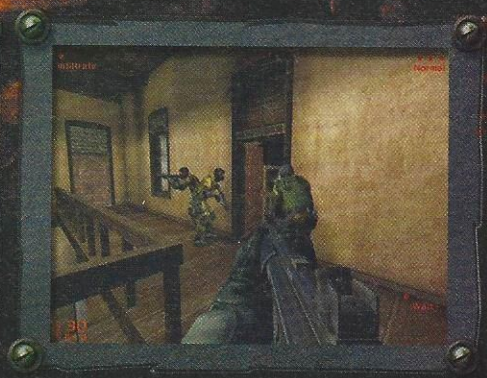
Les présentations à la presse s'accompagnent souvent de mises en scène. Quoi de plus naturel pour dévoiler un jeu ! Mais lorsque notre journaliste est revenu de la présentation organisée par Eidos, le récit de son voyage nous a profondément choqués (lire pages 24 et 25). Sous le prétexte d'illustrer la sortie de Commandos 3, dont l'action se déroule en pleine Seconde Guerre mondiale, l'éditeur avait simulé la soirée du 5 juin 1944, veille du débarquement. Que des figurants en costume de l'armée allemande plantaient le décor, passe encore ! Mais pour aller plus loin dans le réalisme, les journalistes se sont retrouvés acteurs malgré eux de cette mise en scène douteuse : appel dans le bus, distribution d'un passeport allemand et d'un laissez-passer.
Nous n'avons pas du tout apprécié être mêlés à cette mascarade. C'était une mauvaise idée, et de très mauvais goût. Si nous avions eu connaissance de ce projet (Eidos avait pris soin de le tenir secret), nous n'y serions pas allés. Les journalistes ne sont pas des pantins. Les faire participer à cette banalisation d'une période douloureuse de l'Histoire ne nous paraît pas utile à une bonne communication.

Florence Lagarde.
Directrice de la Rédaction

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD™

Notre mission débute quand les négociations prennent fin



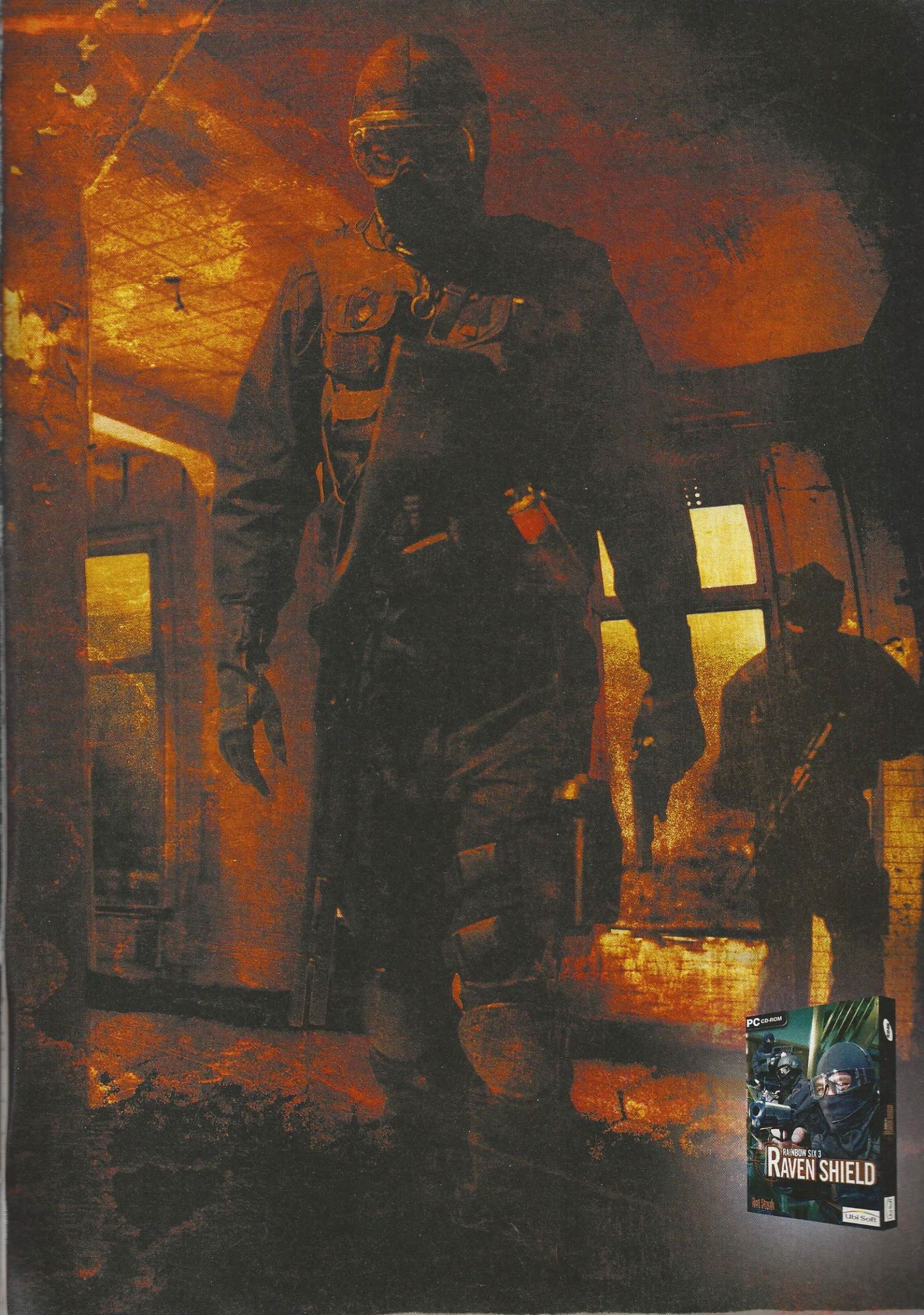
© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six Raven Shield, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.

Play It On ubi.com

PC CD-ROM

Red Storm ENTERTAINMENT

Ubi Soft ENTERTAINMENT


PC CD-ROM
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD
Ubi Soft

SOMMAI

24
Château d'Audrieu : Commandos 3
MESSIEURS LES ALLEMANDS, TIREZ LES PREMIERS !

44
ToCA Race Driver
MONSIEUR PATATE

50
Runaway : A Road Adventure
MONSIEUR BRICOLAGE

64
Rainbow Six 3 : Raven Shield
MESSIEURS PLUS

10 Courrier
Elles lui parlaient amour, passion... Il répondait par des châtaignes. C'était une teigne !

Evénement
14 Empires
Empires Earth, en mieux !
16 Blitzkrieg
Le contraire de Barbarossa.

Budget
20 Classe Eco
Le premier pas pour être ministre des Finances.

Reportage
24 Commandos 3
Le merveilleux monde des jeux vidéo, sa maturité...
28 VU Fair
Les futurs hits signés Vivendi.

Tests
38 Vietcong
Salement d'actualité.
42 Aménophis
Non ! File-le à Jérôme !
44 Runaway
Jeu d'aventure : définition.
48 Heli Heroes
T'es tout pâle...
50 ToCA Race Driver
Mélange de genres audacieux.
54 Highland Warriors
Ouf ! Y'a pas Christophe Lambert !
56 Abalone
Marchand de cailloux.
58 Anno 1503
Le comptoir est bon.
62 Nascar Racing 2003 Season
Ovale cette soupe, gamin !
64 Rainbow Six 3 : Raven Shield
Au pied du sixième arc-en-ciel.
68 IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
Le contraire de Blitzkrieg.
70 Casino Inc.
Sans chemise, sans pantalon.
72 L'Entraîneur 4
THE base de données.
76 MGS 2 : Substance
Konami en grande forme.

Soluces
78 Actuces
Rangez votre fierté !
80 Soluce : Runaway
Ne laissez pas Brian en carafe !

RE

28 Berlin : VU Fair
MONSIEUR MESSIER N'EST PAS LÀ, CETTE FOIS !

96 Devastation
MONSIEUR PROPRE

104 Freelancer
MONSIEUR LE MINISTRE DE L'ESPACE

114 Rise of Nations
MONSIEUR PIF PAF

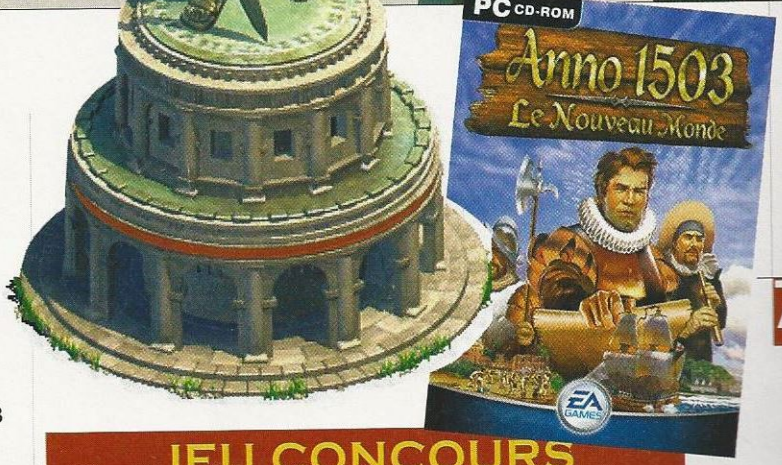
MULTI
86 News
L'actualité du Net.
88 Warcraft 3 : Frozen Throne
Champagne au frais.

SHOPPING
90 Hardware
Les petites cartes vertes.

PREVIEWS
96 Devastation
Guérilla urbaine.
102 F1 Challenge '99-'02
Télémétrie en tête.

104 Freelancer
La piste aux étoiles.
110 Ghostmaster
SOS fantômes.
112 Downtown Run
Finis les bouchons !
114 Rise of nations
Sans l'aval de l'ONU.
118 Salammbô
Flaubert revival.
120 Rolland Garros 2003
Jeu, échec et mat.

CARNET DE BORD
122 Percolator
Chronique d'un anti-héros.



JEU CONCOURS
GEN4 PC ET ELECTRONIC ARTS VOUS OFFRE 30 JEUX D'ANNO 1503

Bulletin de participation page 109

Nouveau moteur 3D : plus de 200 000 polygones affichables simultanément

Zoomez librement au coeur de l'action

Adaptez vos stratégies aux conditions climatiques

www.asjr.com

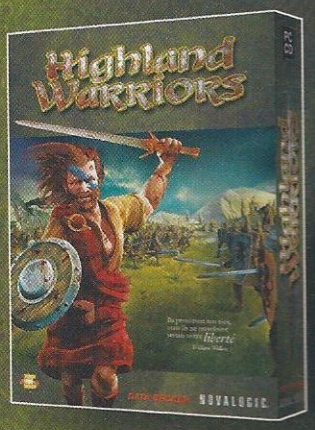
DATA BECKER NOVALOGIC

© 2003 DATA BECKER GmbH & CO. KG et NovaLogic Inc. Tous droits réservés. NovaLogic et le logo NovaLogic sont des marques de NovaLogic, Inc. DATA BECKER, le logo DATA BECKER et "Highland Warriors" sont des marques de DATA BECKER GmbH & Co. KG.
Toutes les autres marques et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Ils peuvent prendre nos *vies*...
...mais ils n'auront jamais notre *liberté*
William Wallace

Highland Warriors™

LE JEU DE STRATÉGIE QUI VOUS PLONGE AU COEUR DES BATAILLES LÉGENDAIRES DE L'ÉCOSSE MÉDIÉVALE



www.highlandwarriors.com

teignard@computec-media.fr

Oh, vil Avril !

C'EST LE PRINTEMPS ! LES LECTEURS GAMBADENT DANS LA FORÊT TELS DE JEUNES FAONS... DONT LA TRUFFE EST ENSANGLANTÉE PAR DES COUPS DE PELLE. ET C'EST MISTER T. QUI TIENT LE MANCHE...

Carrefour des métiers

Salut, je suis en troisième, j'ai 15 ans et je voudrais savoir ce qu'il faut faire comme formation (CAP ou bac + 50 000 ?) pour être comme toi, ou plutôt comme tes collègues, testeurs de jeux et intégrer la rédaction de *Gen4 PC*. Si tu ne sais pas, dis-moi le parcours que tu as fait ou celui d'un de tes collègues. Sur ce, je te laisse car j'ai des pâtes sur le feu.

Moi Al Capone alias JP

Rentrer dans la rédaction de *Gen4* ? C'est très simple : tu ouvres la porte, tu entres et, surtout, tu la fermes... Car ces feignasses de rédacteurs s'enrhument au moindre courant d'air, et ils sont du genre à profiter d'un petit 40 de fièvre pour prendre une demi-journée de repos. Concernant les études et le parcours à suivre, c'est très variable : on a besoin d'ingénieurs en aéronautique pour calculer le taux de pénétration dans l'air des boulettes de papier mâché, de businessmen seniors pour programmer des morpions en Visual Basic sous Excel, de sportifs de très haut niveau pour arbitrer le concours de shoot dans la poubelle avec rebond sur la photocopieuse, d'artistes pour s'extasier devant des économiseurs d'écran Open GL... Et même de fans des What For pour avoir quelqu'un à frapper lors des pauses-café ! Il faut aussi accepter les coups de fouet pendant le travail, et surtout être capable d'écrire dans l'urgence un test aussi drôle que pertinent, sans que le vérificateur orthographique de Word se sente obligé de souligner un mot sur quatre. Et là, tout d'un coup, je sens que ça va être très dur de trouver ça chez les fans de What For... Sur ce, je te laisse car j'ai trois lecteurs sur le feu.

MORCEAUX CHOISIS

"Est-ce que Teignard est un pseudo choisi en analogie avec le ténia, car tu es vraiment solitaire ?"
Tu as tout faux ! Teignard vient, entre autres, de Ton Espèce d'Invertébrés Glaireux N'A Rien à Dire.

"Que faut-il faire pour être publié ?"
C'est très simple ! Enduis-toi le corps de miel et rends visite aux ours du zoo le plus proche de chez toi. Joins ensuite à ton courrier une photo prouvant la véracité de l'exploit.

I.G.I.-2 COVERT STRIKE™

L'espion aux nerfs d'acier est de retour, attendez-vous à de l'action, de la haute technologie et du suspens

- → 19 missions haletantes aux quatre coins du globe
- → Un arsenal de 30 armes et équipements high-tech au service de la furtivité
- → Coordonnez vos efforts dans un mode multijoueurs tactique intense. 16 joueurs online/32 en LAN

PC CD

JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.COM

gamespy Gaming's Home Page

INNERLOOP

www.codemasters.fr/igi2

Codemasters® GENIUS AT PLAY™

© 2003 Innerloop Studios and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Covert Strike"™ and "Genius at Play"™ are trademarks of Codemasters. IGI™ is a trademark of Innerloop Studios. Developed by Innerloop Studios. Published by Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners.

COURRIER
La Lettre du mois

teignard@computec-media.fr

La guerre du poster

Bonsoir, maître !
Inutile de m'extasier sur le magazine, je l'achète chaque mois et je pense sérieusement m'abonner. Ça veut tout dire. En revanche, dites-moi, ô Seigneur, si l'exxcccellllent poster du mois dernier a des chances d'être présent dans les prochains numéros.

Zardeuk Spin

Ta question me pousse dans des abîmes de perplexité : j'hésite en effet entre la crucifixion, l'écartèlement, le dépeçage et la lecture des poèmes de Francis Lalanne. Toutefois, comme tu songes à t'abonner, je ne vais peut-être pas user d'armes aussi définitives que les sonnets "lalanniques" et me contenter de te décevoir amèrement. Le poster de février ne sera pas présent à chaque numéro. En effet, pour d'obscures raisons, la rédaction a décidé de changer les images dudit poster tous les mois. Alors oui, il y en aura désormais un dans chaque *Gen4*. Oui, vous allez enfin pouvoir afficher autre chose dans vos chambres que le calendrier des PTT où d'écœurants petits chatons roux s'ébattent dans un panier. Cependant, je voulais juste te notifier qu'en te servant des tentacules qui germent à tes poignets pour feuilleter le mag', tu aurais pu te passer de m'écrire. Et tu postillonnes quand tu dis "exxcccellllent". Je te trouve bien assez gluant pour ajouter de la bave à ta viscosité.

MORCEAUX CHOISIS

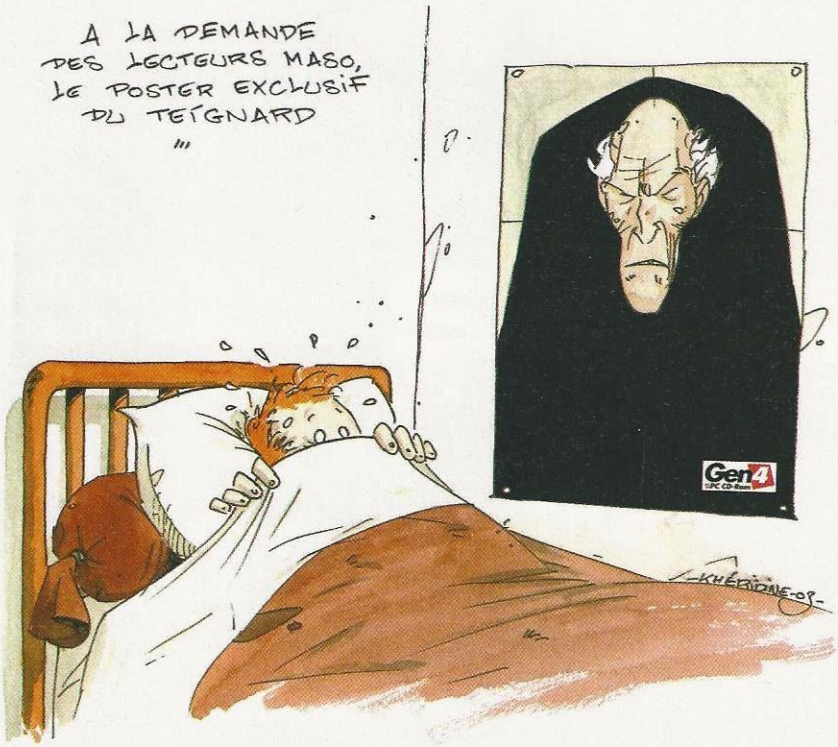
"Que devient Lara Croft ?" Selon des bruits de couloir, elle aurait récemment quitté Duke Nukem pour Sam Fisher. Et à ce propos, Super Mario aurait dit : "De toute façon, tout est fini entre Sam et moi, et je suis plus heureux avec Rayman désormais."

Le poster contre-attaque

Salut les Genquatreux ! Salut la Teigne ! Bonne idée, ce poster dans le numéro 164 ! Mais est-ce qu'on peut espérer avoir un Teignard à la place de Warcraft ou Splinter dans un numéro à venir ? Ce serait une très bonne idée.

Mori Bond

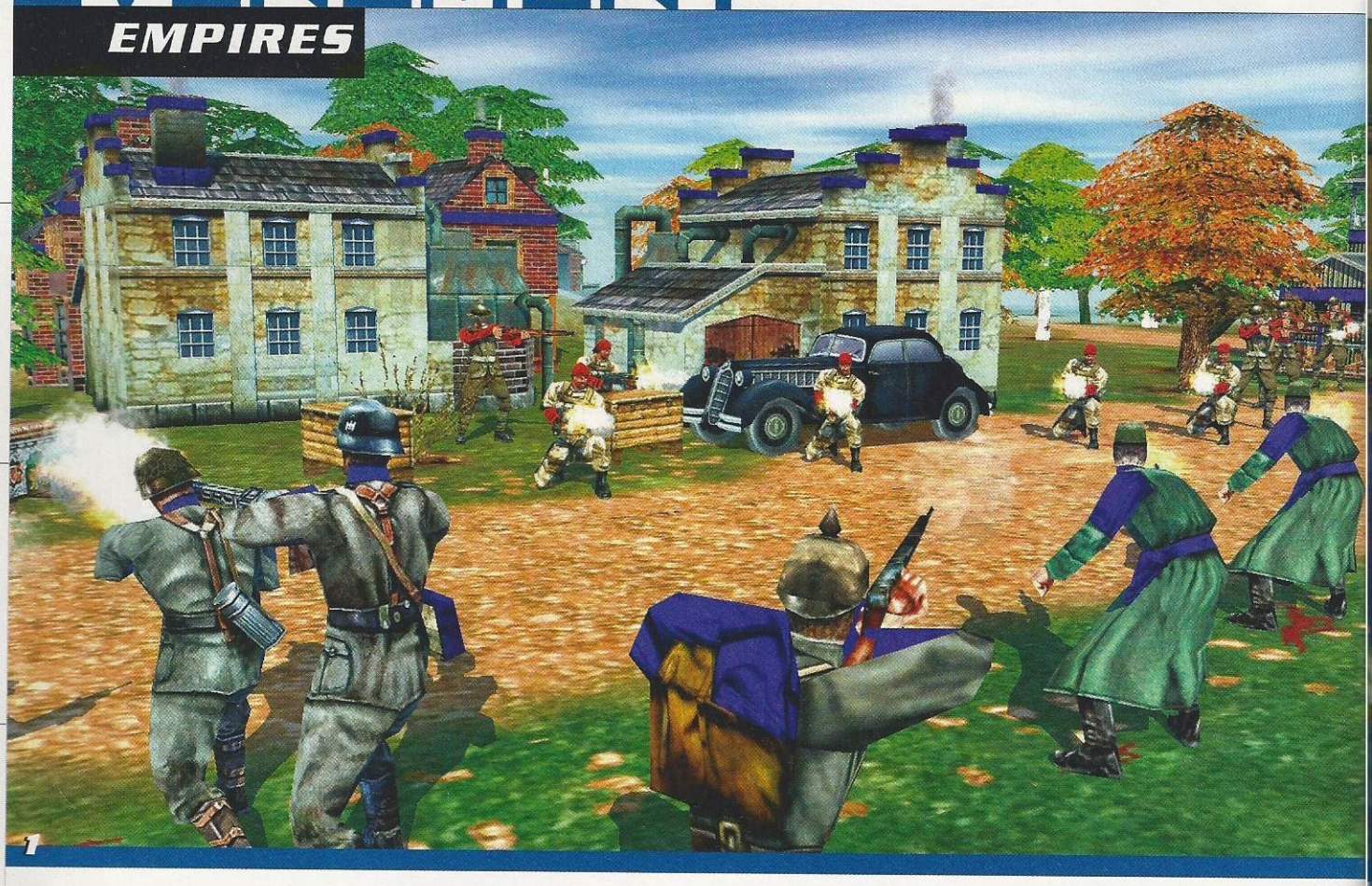
Décidément, le poster a du succès et je ne sais pas ce qu'il faut en déduire sur la déco de vos intérieurs. Comme tant d'autres, tu voudrais avoir un poster de ma magnificence pour égayer ta sordide existence. Comme je te comprends ! Le seul problème, c'est que je n'envisage la chose qu'en 4x3. Or, personne n'a encore trouvé de pliage qui soit compatible avec le format du magazine. Relativisons toutefois cette petite difficulté ! Le plafond de la chapelle Sixtine ne s'est pas fait en un jour et, au nom du principe freudien de la rétention, vous n'aurez que plus de plaisir à me contempler lorsque nos origamistes qualifiés auront résolu ce casse-tête. Patience donc...



Plutôt bandit ou plutôt manchot ?
KONAMI
CASINO
PC CD-ROM
CASINO Inc.
Fairedelathunefacilement-Productions présente :
CASINO Inc. vous propulse aux commandes d'un empire doré : un Casino.
Vous devrez faire preuve d'audace, d'intelligence et surtout de méfiance afin d'en faire un commerce juteux.
A vous de gérer vos équipes, d'acheter et d'installer des machines à sous, des tables de jeux, des restaurants, des discothèques et même des chambres d'hôtel. Choisissez soigneusement votre personnel (cuistots, hôtesses, croupiers, videurs, tueurs à gage...), punissez les tricheurs et faîtes couler la concurrence. Le pactole est à ce prix !
Points forts: • Environnement 3D interactif • 3 villes différentes
• Plus de 120 personnages au choix • 6 types de casinos • Un jeu plein d'humour
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans
www.konami-europe.com
www.konamistyle-europe.com
Hot Line 08 92 68 16 15*
3615 KONAMI*
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
© Hothouse Creations Ltd. 2002. All rights reserved
IMAGONCEPT

EVENEMENT

EMPIRES



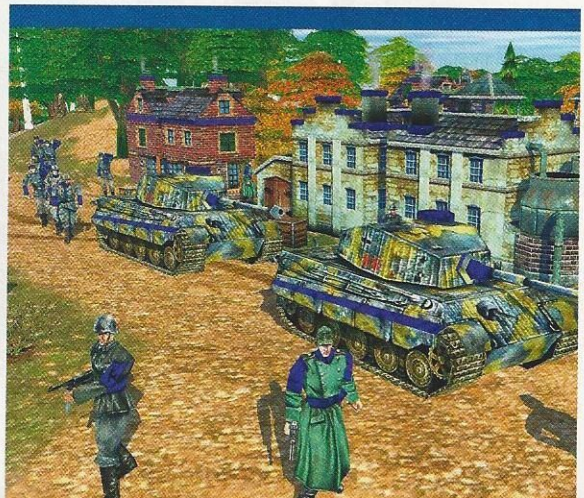
So good, man !

LE 26 FÉVRIER, ACTIVISION ÉTAIT SUR LE QUI-VIVE POUR PRÉSENTER EMPIRES, LE PROCHAIN JEU DE STAINLESS STEEL. RICK GOODMAN EN PERSONNE EST VENU DE BOSTON POUR SON TOUT NOUVEAU RTS

C'est dans un palace des Champs-Elysées que toute l'équipe d'Activision France s'était pomponnée pour accueillir Mister Goodman. On a donc mis les petits plats dans les grands pour recevoir ce petit monsieur de grand talent ! Emerveillé par son premier séjour en Europe, et par Paris en particulier, il a assuré d'une main de maître la conférence de presse.

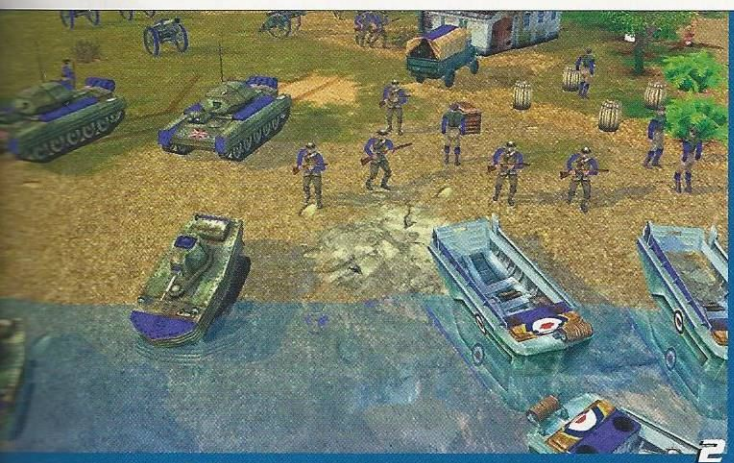
Ce gars-là est animé par la passion ! Lisez l'encadré pour en savoir plus sur ses drôles de relations. Après Empire Earth, Empires est donc le nouveau bébé du transfuge d'Ensemble Studios. Beaucoup d'empires, et ça ne va faire qu'empirer...

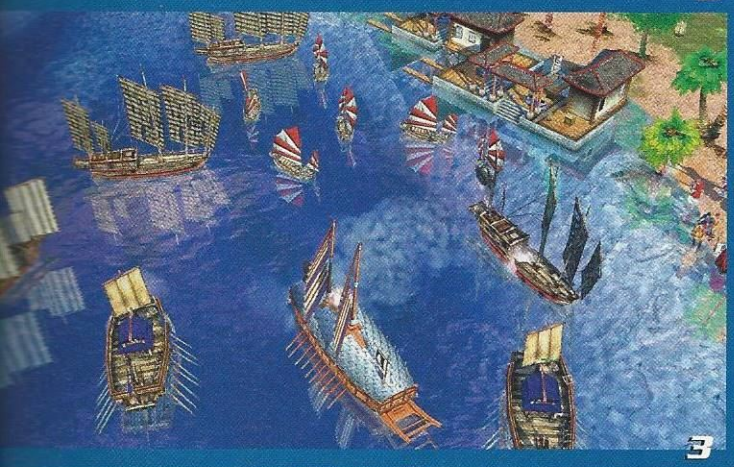
Véracité. Les unités allemandes de la Seconde Guerre mondiale bénéficient des techniques de combats de l'époque : Battle Cry, attaques par les bois, zeppelins espions...



Le jeu ne parle que de ça. Même s'il n'était terminé qu'à 60 %, les quelques bribes présentées donnaient une bonne idée du résultat final de ce titre, dont la sortie est prévue en automne. Trois peuples nous ont été dévoilés (les Anglais, les Coréens et les Allemands), mais on a eu l'occasion de voir plusieurs périodes couvertes par ce jeu, comme la Renaissance et la Seconde Guerre mondiale.

Empires se distingue tout d'abord par ses graphismes très colorés. Beaucoup de belles textures et de détails dans la modélisation des unités. Les cartes en revanche, bien qu'immenses, semblent un peu vides. Les bâtiments sont disproportionnés, mais l'ensemble visuel est cohérent. La tonne d'effets devrait faire ramer pas mal de bécanes : ombres portées, reflets sur l'eau, très grand nombre d'unités...





Petit mais costaud

Le "cocktail déjeûnatoire" fut l'occasion d'aborder un homme passionné. Rick s'est lancé avec son frère dans l'informatique en créant une boîte de softs de bases de données. Passionnés par les RPG et les débuts du jeux vidéo, ils décidèrent sur un coup de tête de basculer vers le ludique. Problème : aucun des membres de la boîte n'avait la moindre idée de la façon de procéder. Rick contacta alors un de ses amis avec lequel il jouait aux jeux de plateau, et qui venait lui aussi de se lancer dans l'aventure. Son nom : Bruce Shelley ! Ils ont gardé le contact et continuent à jouer ensemble malgré la dissidence de Rick, parti monter son propre studio. Pour preuve : une fois la promotion d'Age Of Mythology achevée, Bruce est venu voir les nouveaux locaux de son ami. Le PDG de Bruce, et cofondateur d'Ensemble Studio, c'est toujours Tony... Goodman. Le frère de Rick en fait !

1 **Banco.** Un RTS avec des tractions avant... Ça, c'est la classe !

2 **Amphibie.** Les Anglais sont les seuls à disposer de véhicules amphibies. Ils sont aussi capables d'enrôler des ennemis !

3 **Miroir.** Les batailles navales sont vraiment très impressionnantes. Les navires ont de la gueule. Leurs reflets laissent baba. Cool !

4 **Variété.** Le jeu, aussi réaliste que peut l'être BF 1942, ne vous laissera aucun répit. Il vous faudra allier réflexe et réflexion.

Une réussite, mais à quel prix ? On verra bien, tout sera dans l'optimisation. Chaque peuple dispose d'un arbre technologique et d'unités uniques. Ainsi, les Anglais peuvent déverser de l'huile bouillante, lever leurs boucliers tout en vous fracassant le crâne à coups d'épée et lancer des vaches à la catapulte !

Empires joue dans la cour des grands (Age, Civ...) et se veut à la fois historique, drôle et prenant. Historique, parce que toutes les unités présentes, tous les scénarios vont coller à la réalité : troupes d'élites, missions calquées sur des passages connus (comme le démantèlement et l'espionnage)...

Le fun viendra du fait que parmi tout ça, les programmeurs ont opté pour des trucs du même tonneau que la vache à balancer (les Anglais faisaient ça avec des carcasses en putréfaction). On a également une unité spéciale coréenne : le yak affublé d'un baril de poudre prêt à péter à la gueule du premier qui voudrait se tailler un steak.

Pour être complet, sachez qu'ils ont décidé de simplifier des trucs un tantinet lourdingues. Ainsi, dès que vous aurez franchi une étape dans votre développement, une petite icône apparaîtra et vous pourrez en retirer tous les bienfaits sans plus attendre. Et en découvrant une technologie spéciale augmentant la vitesse de vos troupes, vous l'appliquerez à un type d'unités et l'effet sera immédiat. Sympa, n'est-ce pas ?

Difficile de faire le listing de toutes les innovations. Un dernier mot sur la caméra et ses zooms indécents qui permettent d'avoir une vision des batailles rarement égalée dans ce type de jeu. S'il y a des catapultages de steaks à la cantine, il ne faudra pas s'étonner !

Jérôme

ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Stainless Steel
GENRE : Stratégie en Temps Réel
SORTIE : automne 2003
SITE : www.stainlesssteelstudios.com

Mike Allenson.
Américain expatrié, il a trouvé son bonheur à L'Est. Et il a du mal à le cacher !

Politique expansionniste !

MIKE ALLENSON EST UN PRÊCHEUR VENU DE L'EST. IL N'A PEUR DE RIEN. C'EST UN AMÉRICAIN... ET S'IL S'EST EXILÉ EN RUSSIE, C'EST SURTOUT POUR VOUS, BANDE D'OCCIDENTAUX !

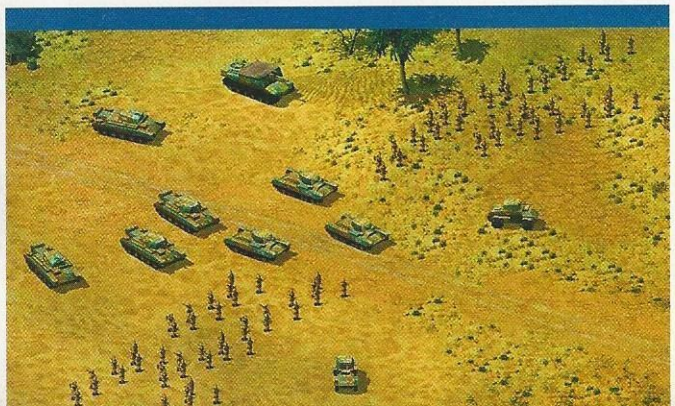
Comme tout passionné, Mike a du mal à être stoppé dans son récit. Ami de longue date du vice-président de Nival, il est arrivé dans la boîte pour faire la traduction d'Etherlord, le hit maison. Et puis, en voyant les prémices de Blitzkrieg, le monsieur a décidé de rester. Bien lui en a pris puisqu'il est aujourd'hui *"senior press relation"* et consultant sur le jeu. Oui, mais consultant en quoi ?

En fait, son boulot consiste à faire sortir les "Russkofs" de leurs tanières. Pas en les emmenant à Disneyland. Non, loin de là.... Son rôle est en fait d'éviter les caricatures concernant les Occidentaux et leurs habitudes. Les Occidentaux qui sont (ne l'oublions pas) des acheteurs potentiels ! Il assure aussi les relations extérieures, très peu de boîtes russes ayant participé au dernier E3 par exemple.

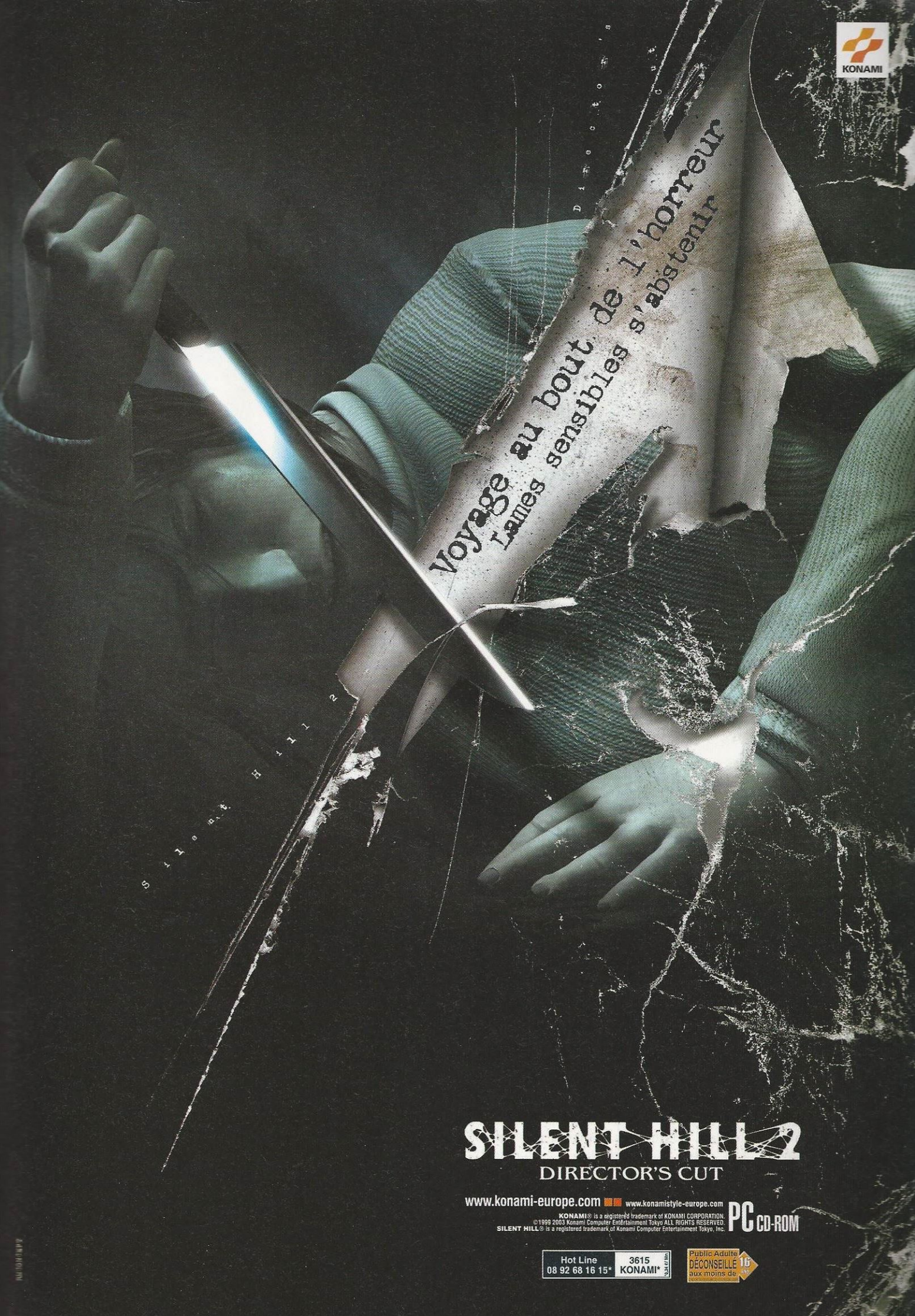
***"Le problème de ces sociétés** de l'Est, c'est que le manque de structures leur porte encore préjudice. Beaucoup de leurs développeurs sont des mathématiciens, des physiciens, ou tout simplement des informaticiens qui sont arrivés là après avoir fait leurs propres démos"*, assure Mike. Reste donc à développer le côté "business".

Il n'est pas le seul consultant employé par Nival pour Blitzkrieg. Il y en a eu un autre, un ancien militaire ! Ce dernier a eu pour rôle de toujours recentrer le produit sur son premier point fort : le réalisme historique. Blitzkrieg pousse le vice jusqu'à risquer une overdose de détails.

Pour les chars, toute l'équipe s'est rendue plusieurs fois au musée de Kubinka, pas très loin de Moscou. Lequel possède un exemplaire, parfois le dernier, de chaque char ayant partici-

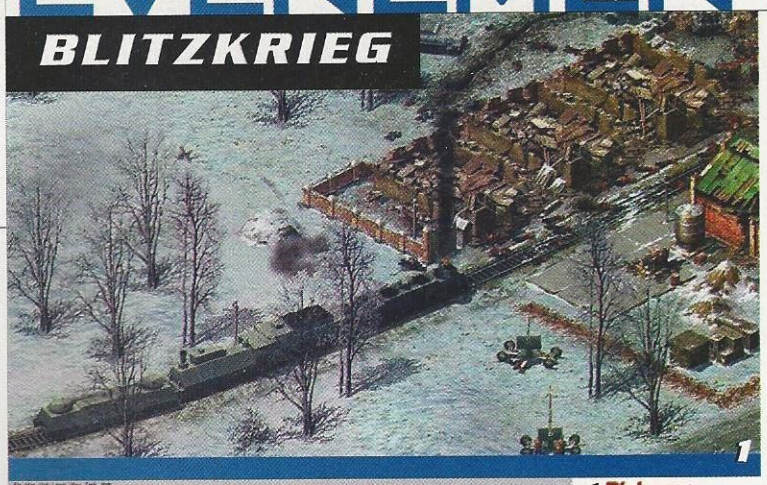


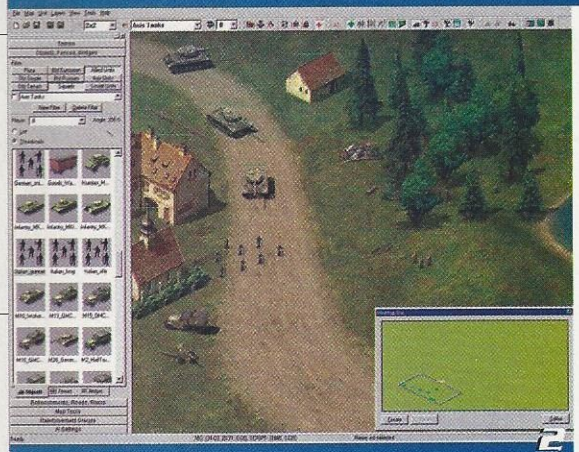
Respect.
Le jeu fera le bonheur des puristes en proposant des campagnes historiques, comme ces attaques dans le Maghreb.

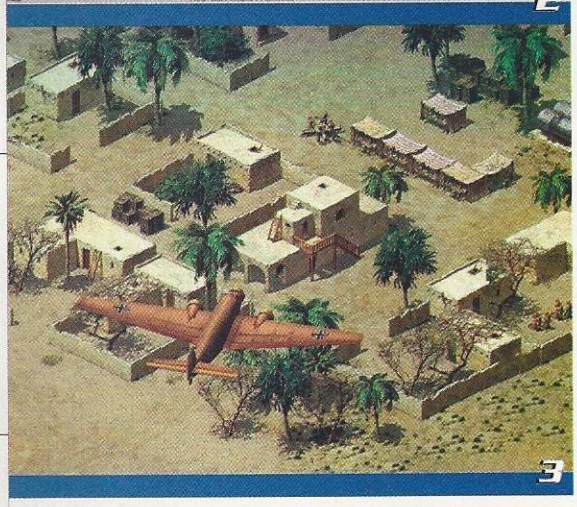

KONAMI
Voyage au bout de l'horreur
Lames sensibles s'abstenir
SILENT HILL 2
DIRECTOR'S CUT
www.konami-europe.com
www.konamistyle-europe.com
PC CD-ROM
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.
SILENT HILL® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
Hot Line
08 92 68 16 15*
3615
KONAMI*
Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16

EVENEMENT

BLITZKRIEG







1 Richesse. Le niveau de détails est stupéfiant. Les bâtiments sont typiques de l'époque et du pays.

2 Unités. On peut placer des tonnes d'unités, et s'éloigner ainsi des faits historiques en créant des batailles improbables.

3 Boum. Le choix des véhicules est vraiment impressionnant. Il y en a pour tous les goûts.

KUBINKA

"Moi ce que j'aime à Kubinka, c'est que l'on peut s'y mettre à trois ! Il y a toujours un char pour battre des records. Woh wooh woouuuuh !". **Tous les véhicules blindés y sont, ainsi que d'autres équipements (jeeps, side-cars...)... Evidemment, c'est un plus pour Nival d'avoir cette ressource à portée de main.**

Allez donc faire un tour sur le site (www.blitzkrieg.ru). Avec de la chance, vous tomberez sur les photos de l'équipe de Nival, en train de faire tout et n'importe quoi dans les tanks. Un grand moment ! Sinon, bien sûr, il y a l'adresse du musée (www.tankmuseum.ru). Un peu moins fun !

Carnage. Les décors sont tous interactifs.

pé à la Seconde Guerre mondiale. Regardez l'encadré pour en savoir un peu plus sur cet étrange cimetière.

En plus de ce musée, essentiel pour reproduire au mieux le comportement des blindés, l'équipe de Nival a "ingurgité" un nombre incalculable de livres, de récits, de films et de documentaires sur l'ambiance des différentes batailles couvertes par le jeu. Le jeu qui, rappelons-le, tire également toute sa crédibilité de son respect absolu de la chronologie.

On passe successivement d'un camp à l'autre et on n'accède aux nouvelles unités qu'en ayant bien avancé dans la partie. Pourquoi donc des Russes, réputés pour détester la linéarité, clament-ils haut et fort que le deuxième grand point fort du jeu est le fun, et le troisième, le plaisir de rejouer sans cesse ?

Avec un tel sérieux, difficile d'y croire ! A cette question, la réponse, limpide, ne tarde pas à fuser : Mike a bondi sur son PC pour dégainer l'éditeur. Verdict : le paradis du wargamer comme celui du fan de stratégie. Editeur de ressources, mais aussi d'unités et de maps. Toutes les batailles sont paramétrables, on peut importer n'importe quelle texture, n'importe quel bonhomme... et le scriptage est intégral.

Bref, le joueur se retrouve aux commandes d'un moteur 2D/3D parfait, tout en laissant libre cours à son imagination. *"Des Allemands ont d'ores et déjà modifié la démo ! Certains de leurs tanks tirent plus loin, certaines missions contiennent plus d'unités... Tout est réalisable !"*. Tout ça avec un petit rictus aux lèvres, le sourire du passionné qui sait que son jeu est fini. Et bien fini !

Jérôme

ÉDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : Nival
GENRE : RTS
SORTIE : mai 2003
SITE : www.nival.com/eng/blitzkrieg_info.html

28.03.2003!

Solid Snake infiltre votre PC

METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID®, SONS OF LIBERTY™ AND SUBSTANCE™ ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. ©1987 2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN

MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

Hot Line 08 92 68 16 15* | 3615 KONAMI* 1,34 €/min

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans

CLASSE ECO

Le second marché

ACHETEZ ! VENDEZ ! NON, ACHETEZ ! MAIS ACHETEZ BIEN, À SAVOIR LES TITRES POUR LESQUELS LE RAPPORT ENTRE LA SOMME DÉBOURSÉE ET LE TEMPS PASSÉ SUR UN JEU EST HONNÊTE. CETTE RUBRIQUE EST LÀ POUR VOUS AIDER À NE PAS VOUS TROMPER.

Encore une avalanche de jeux à des prix défiant toute concurrence. C'est à se demander si cette rubrique ne devient pas plus intéressante que l'ensemble des autres tests du magazine. En effet, chaque mois, ces quatre pages vous apportent des centaines d'heures de jeux en puissance. Peut-on en dire autant de C&C Generals, Runaway ou Freelancer ? Bon, d'accord, ce sont de mauvais exemples. Mais un jour viendra où ils se retrouveront dans cette rubrique !

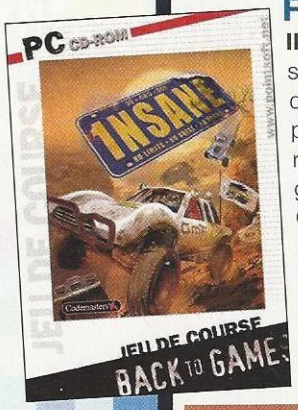
Prisoner of War

Bel effort de guerre

Il s'agit d'une simple baisse de prix. Mais si vous êtes passé à côté (la concurrence était très rude lors de la sortie), ne le manquez pas ! Vous incarnez un pilote anglais pendant la Seconde Guerre mondiale. Non, ce n'est pas un simulateur. En fait, vous êtes dans un camp de prisonniers et devez vous échapper. Tout au long de ce jeu d'aventure, vous vous évaderez de cinq prisons. Colditz est l'une d'entre elles. Bon, l'IA des Allemands n'est pas très poussée, mais ce titre est original !

Editeur : Codemasters
Date de sortie : disponible
±30€

1nsane



Prix insensé

Il n'y a jamais grand-chose à dire sur les jeux de voiture. Surtout ceux qui ne sont pas axés simulation, mais plutôt arcade. Oui mais là, on pourrait remplir des pages entières sur le gameplay d'1nsane. Fun à l'extrême ! Quant au mode Multijoueurs, il s'agit d'un des plus ambitieux jamais créés. Comme dans la partie Solo, il y a plusieurs types de courses, avec des objectifs atypiques, comme le "Capture The Flag", démentiel.

Editeur : Codemasters
Date de sortie : disponible
±30€

Battlezone

Un filon intéressant

L'éternel affrontement entre Aliens et Humains continue. L'angle sous lequel les auteurs ont abordé ce titre est des plus intéressants et il a rarement été récupéré. Au départ, c'est un jeu de gestion : on exploite des gisements et on construit son armée. Mais pas comme un Dieu dirigeant ses modestes sujets. De l'intérieur même des véhicules, on dirige des chars, des avions, des camions... Et parfois, on se retrouve à pinces ! Quoiqu'un peu ancien, il n'a pas tellement vieilli.

Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : disponible

Un genre, une couleur

- ACTION
- AVENTURE
- GESTION
- JEU DE RÔLE
- SIMULATION
- SPORT
- STRATÉGIE
- AUTRES

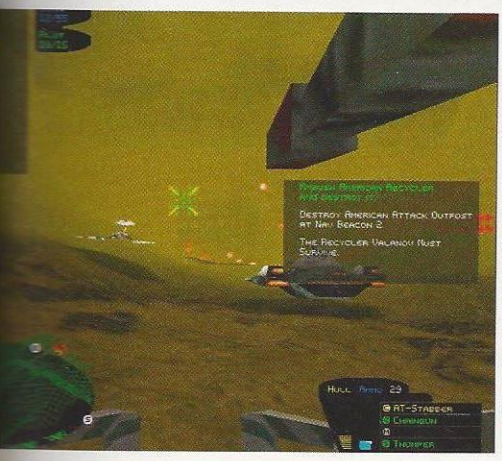
Doom 3

Il est beau, mon poisson !

Du jamais vu ! Le jeu le plus attendu de ces deux dernières années est en vente à... 5 euros ! Ce titre atterrit donc dans cette rubrique sans passer par la case "test". L'ambiance est digne de The Thing, les graphismes explosent tout ce qui se fait actuellement. Tout en ayant le charme des Survival Horror, ça reste un jeu d'action ! Mais c'est gore, dégueulasse... On le déconseille fortement aux âmes sensibles. Seule ombre au tableau : Activision n'a pas reçu à temps sa commande de CD vierges et ne mettra en place que 500 exemplaires de ce jeu. Il va donc falloir jouer des coudes pour se le procurer, parce que les stocks ne devraient pas tenir plus de quelques heures.

Editeur : Activision
Date de sortie : 1er avril

±5€

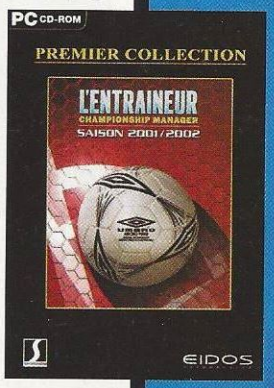


±6€

L'Entraîneur 2001-2002

Vive la prolongation !

D'après Socrates, notre docteur ès Championship Manager (nom anglais du jeu), cette version n'est pas une révolution. *"Lorsque L'Entraîneur est suivi de noms d'années, c'est une mise à jour de la version précédente. Quand c'est un simple chiffre, c'est une évolution marquante !"* Donc, cet Entraîneur est efficace, mais aurait besoin d'une session de dépoussiérage. Ce qui sera le cas avec le 4. Mais ce n'est pas pour tout de suite dans cette rubrique.



Editeur : Eidos
Date de sortie : disponible

±15€

NEWS

Conflict Desert Storm descendu

CDS n'entre pas à proprement parler dans une gamme budget, mais bénéficie d'une baisse de prix. C'est assez plaisant. C'est de l'infiltration en équipe, un peu comme Raven Shield, mais en plus brutal. Idéal pour les débutants dans ce genre de jeu !

Wanted : le mois prochain

Ne vous précipitez pas dessus ! Ça arrive bientôt à 15 euros. Airline Tycoon, Ring 2, Celtic Kings, Atlantis, Trains, le pack Kirikou, La Panthère rose, Loch Ness, Ski Resort Tycoon et Partners.

NEWS

ENCORE MOINS CHER

Homeworld, le titre de Relic Entertainment, est maintenant disponible à 10 euros. On ne dira jamais assez de bien de ce jeu original, malheureusement réservé aux *gamers* à cause d'une prise en main délicate. Si vous ne le connaissez pas encore, essayez-le ! Fascinant. Sachez que Pointsoft distribue également les fonds de catalogue Sierra. Pour le moment, on n'a eu droit qu'à Homeworld ou à l'intégrale Caesar. Mais dès la rentrée, des intégrales sympas, comme Gabriel Knight ou SWAT...

FIFA football 2002

LE COURS DU JAMBONNEAU EN CHUTE LIBRE !

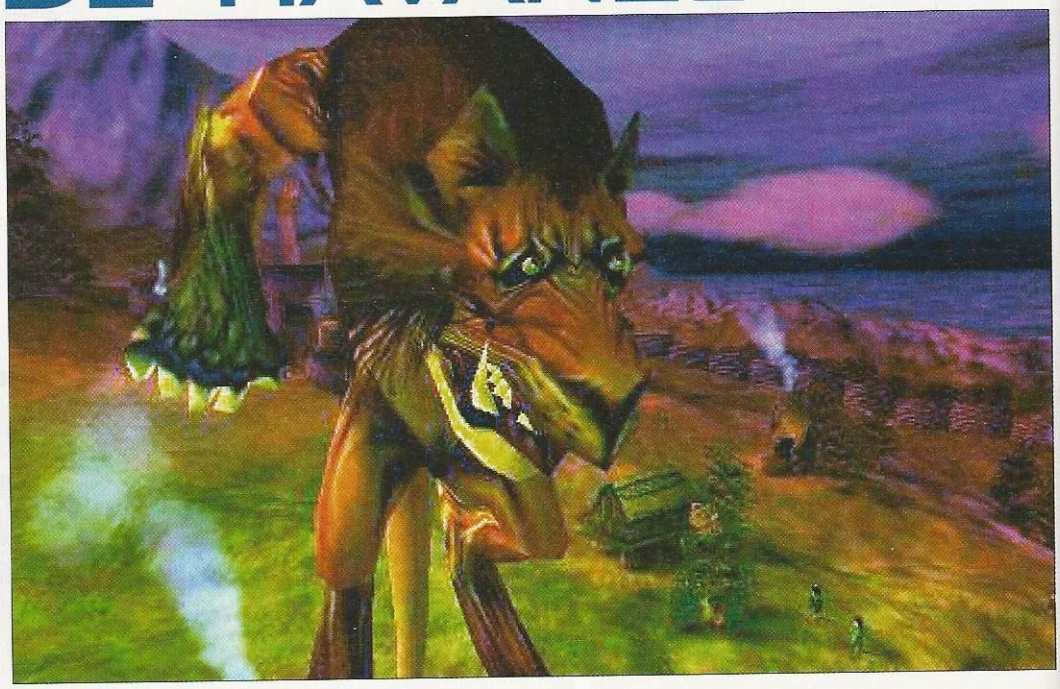
Les FIFA se suivent et se ressemblent, malheureusement. La cuvée 2003 est, de loin, la meilleure de toutes, mais la version précédente est à l'image des résultats de l'équipe de France cette année-là. Modérons cependant nos propos ! La concurrence n'existe pas sur PC. Chaque nouvelle mouture nous enchante. Seulement, quand on imagine ce que pourrait être un bon jeu de foot sur nos bécanes et quand on regarde notre écran, il y a un fossé de quelques années-lumière.

Editeur : Electronic Arts
Date de sortie : 24 avril

±15€

Black And White

DIEU, FUMEUR DE HAVANES



Peter Molyneux a créé un genre à lui seul : les god games. Au menu : Populous, Dungeon Keeper... Que du bon ! Du gameplay, de l'humour, pas mal d'imagination... Black and White n'échappe pas à la règle. Vous incarnez un monstre vénéré par des paysans. On peut se comporter avec eux comme une brute, pour accélérer les cadences, ou comme un prince, afin d'atteindre d'autres objectifs. A la fin, on se pose la question : était-ce un jeu ? Bien sûr, mais celui-ci propose des concepts plutôt inédits. Vous êtes face à vous-même...

Editeur : Electronic Arts
Date de sortie : 24 avril

±15€

ACTION
AVENTURE
GESTION
JEU DE RÔLE
SIMULATION
SPORT
STRATÉGIE
AUTRES

Colin McRae Rally 2

FILET DE COLIN

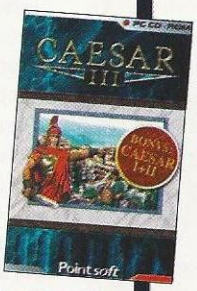
Les jeux de rallye ne sont pas rares. En voir un qui se démarque n'est pas quotidien. Sachez que Colin McRae 2 tient encore la route. Le jeu plus que le bonhomme, puisque le pilote écossais enchaîne des saisons en dents de scie. Alors, en attendant Colin McRae 3, revenons aux sources. Oublions bien vite ses cadets (comme Rallisport Challenge) et préparons-nous !

Editeur : Pointsoft
Date de sortie : disponible
±15€

Caesar 1, 2 et 3

"AVE L'ACCENT", MAIS SANS LES SOUS

Bon, ce ne sont pas les meilleurs "*city builders*" d'Impressions Games. Disons qu'ils se sont fait la main sur l'Empire romain avant de s'atteler à des tâches plus "pharaoniques". Mais les principes sont les mêmes : on construit des villes, plus ou moins grandes, avec des objectifs variés. Parfois, il faut atteindre un certain niveau de culture, accroître sa population ou construire un grand bâtiment... Bref, que du bon !



Editeur : Pointsoft
Date de sortie : disponible
±15€

Les indispensables de A à Z

Ce tableau est en perpétuelle évolution ! Tous les mois, certains clous en chassent d'autres. Cette fois, nous disons au revoir à Motocross Madness 2 et Civilization II. La vie est cruelle !

ACTION PACK (1)	Microsoft	38 €
ARCANUM	Vivendi	15 €
BALDUR'S GATE 2 (ÉDITION DVD)	Virgin	15 €
BLACK AND WHITE NOUVEAU	Electronic Arts	15 €
BLIZZARD: LA LÉGENDE (2)	Vivendi	30 €
COMMANDOS 2	Eidos	15 €
EMPEREUR: LA BATAILLE POUR DUNE	Electronic Arts	15 €
GANGSTERS 2	Eidos	15 €
GROUND CONTROL	Vivendi	15 €
HALF LIFE GENERATIONS (3)	Vivendi	30 €
HITMAN	Eidos	15 €
HOMEWORLD	Vivendi	15 €
ICEWIND DALE + HEART OF WINTER	Virgin	15 €
LES BOUCLIERS DE QUETZALCÓATL	SG Diffusion	8 €
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	SG Diffusion	8 €
LUCASARTS EDITION COLLECTOR (4)	Ubi Soft	60 €
MAX PAYNE	Take 2	15 €
NO ONE LIVES FOREVER GOLD	Vivendi	15 €
ODDWORD: L'EXODE D'ABE	Infogrames	8 €
PHARAON + CLÉOPÂTRE	Sierra	15 €
PLANESCAPE TORMENT	Virgin	8 €
PROJECT IGI	Eidos	15 €
SIM CITY 3000	Electronic Arts	15 €
STRONGHOLD	Take 2	15 €
THRONE OF DARKNESS	Vivendi	15 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Activision	15 €
TOTAL ANNIHILATION	Infogrames	8 €
TOTALLY UNREAL (5)	Infogrames	20 €
ZEUS + POSÉIDON	Sierra	15 €
1NSANE NOUVEAU	Codemasters	15 €

PRIX MOYEN CONSTATÉ.
ILS PEUVENT VARIER D'UN MAGASIN À UN AUTRE.

(1) Crimson Skies, Metal Gear Solid et Starlancer.
(2) Diablo, Starcraft, Broodwar, Warcraft II : B.net Edition.
(3) Half Life, Opposing Force, Counter-Strike et Blue Shift.
(4) Rogue Squadron, Jedi Knight, X Wing VS Tie Fighter, Curse of the Monkey Island, Grim Fandango et Day of the Tentacle.
(5) Unreal, Unreal Tournament et Unreal : Mission Pack.

RENCONTRE

COMMANDOS 3 : DESTINATION BERLIN

5 mars 2003. Ambiance festive au Château d'Audrieu pour la promotion de Commandos 3. Le 8 juin 1944, on y rigolait beaucoup moins : 24 prisonniers canadiens étaient exécutés par les Jeunesses hitlériennes de la 12e Division Blindée SS.

Le dérapage

DANS LA CATÉGORIE DES REPORTAGES MIS EN SCÈNE, EIDOS S'EST VU DÉCERNER LE PRIX DU VOYAGE DE PRESSE LE PLUS GLAUQUE !

Commandos et Commandos 2, ainsi que leurs add-ons, ont été de grands succès. Il était donc naturel de voir poindre un troisième opus. Le voyage de presse qui devait nous dévoiler ce titre ayant pris une tournure particulière, nous nous sommes vraiment interrogés sur la façon de tourner cet article. Parler du jeu comme si de rien n'était ? Ne pas faire de papier ? Ou dire que cette fois, les limites du bon goût ont été dépassées ?

A *Gen4*, nous avons toujours voulu communiquer avec sérieux notre passion pour les jeux vidéo. Par exemple, nous vous renvoyons souvent à des encadrés historiques, documentés, de Colditz (numéro 159) à Tchernobyl (numéro 160), en passant par des choses plus ludiques ou culturelles. Mais la vague militaro-réaliste ne nous plaît pas spécialement. Certes, on remarquera des qualités techniques indéniables, mais tout en regrettant que ce type de jeu ne donne pas à ce loisir des lettres de noblesse qu'il mériterait.

Si les jeux vidéo peuvent éduquer, ils peuvent aussi bourrer le crâne. C'est regrettable ! Signalons au passage que Commandos ne fait pas du tout partie de cette propagande. Au contraire, ce jeu est très documenté, comme nous le prouve l'interview d'Ignacio Pérez. Mais les faits sont là !

> LE BUS S'ARRÊTE. LES LUMIÈRES S'ÉTEIGNENT ET...

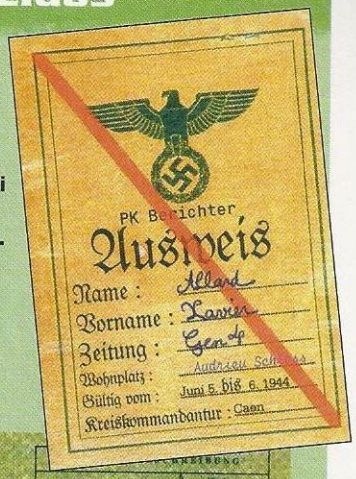
Une quarantaine de journalistes européens sont en route vers Caen. Des Suédois, des Français, des Allemands... En guise d'hôtel, un château a été réquisitionné. A la nuit tombée, le bus s'arrête. Les lumières s'éteignent. Des silhouettes se profilent sur le chemin entre le bâtiment et le véhicule.

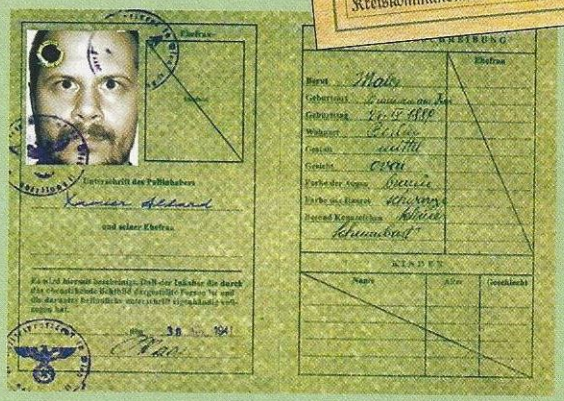
Des types, affublés d'uniformes allemands, pénètrent dans le bus. Vous l'aurez compris, ces "costumes" datent des années 40. L'appel est prononcé. Glauque : tel est le mot qui me vient à l'esprit. Je suis sans doute le seul à penser ça. Dans le car, ça glousse. A l'entrée de l'hôtel, il faut donner "son" passeport allemand en échange d'un laissez-passer en zone française.

Faire un geste, marcher dans la combine... La honte ! Qu'allais-je faire ? Déchirer tous ces papiers à la gueule d'un acteur ? Ces voyages de presse sont organisés par des éditeurs, des

Souvenirs d'un voyage de presse Eidos

Pour les besoins de sa "reconstitution historique", Eidos a distribué aux journalistes présents des laissez-passer, ainsi que des passeports nominatifs du IIIe Reich. Aucun de nos confrères ne semble avoir été choqué. Alors, à quand des étoiles jaunes ou roses par amour de l'Histoire ?





développeurs… Ils sont à l'origine de ce projet. Des explications s'imposent. *"Mais qui a eu cette idée ?"*.

Réponse de l'attaché de presse : *"Je ne sais plus exactement. Pyro souhaitait absolument des déguisements. Il y a eu des discussions avec Eidos. Ça vient donc un peu de l'éditeur et un peu du développeur. Mais de personne en particulier. Va voir les types en costumes ! Ils sont super sympas."*

Je veux des précisions. *"Est-ce que ce sont des costumes authentiques ? Est-ce légal ?"* La réponse fuse : *"Plus ou moins. Il y a du vrai, et de la pacotille. Nous faisons partie d'une amicale franco-américaine. Les uniformes allemands ne sont pas vraiment ce que l'on a l'habitude de porter dans ce genre de mise en scène. Mais c'est tout à fait légal dans le cadre de soirées privées."*

Légalité, moralité… *"Mais tout ceci n'est-il pas de mauvais goût ? Lors du procès Touvier, ce genre de collection fut un élément qui en disait long sur le bonhomme."* Petite précision d'un figurant : *"Nous sommes des collectionneurs passionnés d'Histoire. Non, je n'aime pas cet uniforme. Mais d'après la mise en scène, nous sommes ce soir le 5 juin 44. Demain est un autre jour, mais je ne vous ai rien dit."*

Effectivement, le lendemain, les mêmes figurants libéreront le château, vêtus d'un uniforme américain. Pour contrebalancer le côté allemand, équilibrer, rendre hommage ? Cependant, tout ça reste très limite.

Notre propos n'est pas d'affirmer haut et fort qu'Eidos et Pyro sont nostalgiques du régime allemand des années 40. Ce serait n'importe quoi. Mais cette mise en scène est d'une telle maladresse, d'un total manque de respect envers les journalistes à qui on a remis des papiers allemands, sans même se renseigner sur leur propre passé ou le parcours de leurs aïeux… Bref, on ne peut dire qu'une seule chose : non !

Léo de Urlevan

Lundi 10 mars 2003, 19 h 37

Un mail arrive à la rédaction. Il vient d'Espagne. On nous explique que nous n'avons pas tout à fait compris le sens de la présentation. Il s'agissait en fait d'une reconstitution historique des événements ayant eu lieu dans la nuit du 5 au 6 juin 1944. C'est bien comme ça que nous l'avons interprété. Mais était-il pour autant nécessaire de délivrer des laissez-passer allemands à des journalistes ? De faire l'appel dans le bus pendant plus d'un quart d'heure ? Nous étions juste venus nous informer sur un jeu. A quoi bon ressortir toute l'imagerie de ces sombres années ? Le mail se termine par de sincères excuses. Mais sans vouloir jouer aux maîtres d'école, ne s'excuse-t-on pas quand on est conscient d'avoir fait une faute ?

RENCONTRE

COMMANDOS 3 : DESTINATION BERLIN

Changeons-nous un peu les idées !

IL CONVIENT DE BIEN SÉPARER LA MISE EN SCÈNE AU CHÂTEAU DE LA QUALITÉ DU JEU COMMANDOS 3. CELUI-CI S'ANNONCE TRÈS BIEN : DE BONNES IDÉES ET UNE ÉCOUTE ATTENTIVE DES JOUEURS.

Commandos 3 se divise en trois campagnes distinctes : Stalingrad, la Normandie et l'Europe Centrale. Les missions sont toutes imbriquées les unes dans les autres. Chaque étape suit un scénario cohérent, et la progression à travers la campagne est logique. Mais le gameplay a changé. Des mutants ont peut-être réussi à finir Commandos 2 en moins d'un mois, mais ils ne sont pas légion. L'infiltration était totale, et il fallait faire preuve d'une patience monstrueuse pour arriver à ses fins.

Le rythme de Commandos 3 est bien plus soutenu. Il reste de l'infiltration, certes, mais le jeu s'accélère. Bref, on y trouve beaucoup plus d'action. Et ce, à plus d'un titre. Tout d'abord, les cartes sont plus petites. L'exemple le plus frappant est ce niveau où tout se déroule dans un train lancé à vive allure. Reste à savoir si le fait d'être devenu plus accessible n'aurait pas également rendu le jeu plus linéaire. En fait, c'est loin d'être évident.

> *JUSQU'À HUIT SUR INTERNET OU EN LAN !*

Il est possible de demander des bombardements, d'organiser des assauts et de tendre des embuscades. L'autre élément prouvant qu'il y a plus d'action, c'est la présence de boss. Les innovations ne s'arrêtent pas à un gameplay totalement différent. A l'intérieur des bâtiments, c'est un tout nouveau moteur qui est utilisé, à grands coups de 3D. On pourra ainsi faire pivoter la caméra autour des pièces, zoomer, dézoomer…

Ce passage à une dimension supérieure offrira, bien entendu, de nouvelles actions, dont la réalisation aurait été impossible en 2D. Dernier ajout, et de taille : un mode Multijoueurs qui permettra aux joueurs de s'affronter jusqu'à huit sur Internet ou en Lan. Commandos n'étant pas un jeu comme les autres, les différents modes promettent d'être tout à fait novateurs… A suivre, donc…

Léo de Urlevan

Le représentant de Pyro nous en dit un peu plus sur ce nouveau projet.

Gen4 : Pourquoi Commandos 3 plutôt qu'un autre jeu ?
Ignacio Perez : Parce que ça s'y prêtait, tout simplement. Chaque épisode a apporté son lot de nouveautés. Cependant, il ne faut pas oublier que nous développons aussi des titres qui n'ont rien à voir avec Commandos, comme Praetorians par exemple.

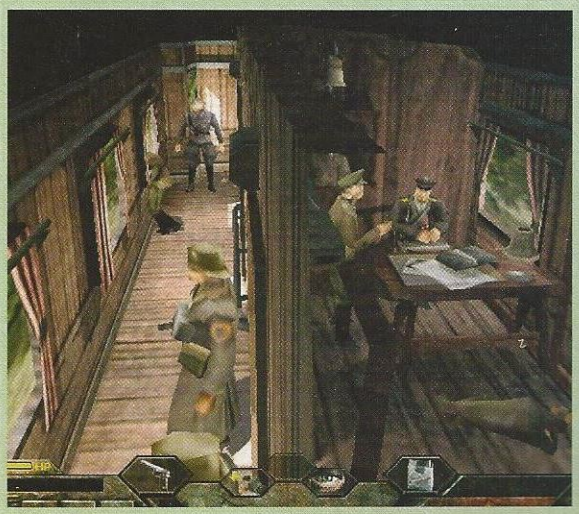
"UN ÉNORME TRAVAIL DE DOCUMENTATION !"

Gen4 : Le moteur du jeu est-il le même pour l'intérieur des bâtiments et les scènes en extérieur ?
I. P. : Non. La série des Commandos n'est pas très gourmande. Tout mettre en 3D aurait necessité des machines plus puissantes et aurait surtout profondément affaibli la profondeur des détails sur l'ensemble des graphismes.

Gen4 : Où trouvez-vous la documentation par rapport aux lieux, aux personnages...
I. P. : Dès le premier Commandos, nous avons fournis un énorme travail de documentation. Aujourd'hui, nous avons des centaines de livres sur la Seconde Guerre mondiale. Des cassettes, des informations précises sur les costumes... Nous n'avons jamais cessé d'agrandir l'ensemble de ces archives.

Gen4 : On voit apparaître des Commandos-like, comme Robin des Bois. Cela vous met-il en colère, ou êtes-vous flatté ?
I. P. : Je ne suis absolument pas en colère... Loin de là. C'est plutôt valorisant de constater que l'on a apporté quelque chose de neuf.

Propos recueillis par Léo de Urlevan



1 Densité. Un bombardement serait le bienvenu. Mais pour la discrétion, c'est rapé !

2 Moteur. Lors des explosions, bien plus fréquentes, des petites particules volent en tout sens.

3 Pas de doute. On est à Berlin. Et je vous invite à comparer cette image avec le reportage de Cooli au Vivendi Fair.

4 Sabotage. Cette nouvelle mouture sera sans aucun doute beaucoup plus explosive. Le jeu espagnol est très bien documenté.

EVENEMENT

VIVENDI FAIR

DANS UNE ANCIENNE BANQUE PROCHE DE LA PORTE DE BRANDEBOURG, VIVENDI ACCUEILLAIT LA PRESSE EUROPÉENNE POUR PRÉSENTER SES PROCHAINS JEUX.

En attendant l'E3...

C'est à Berlin que s'est déroulé le salon de début d'année de Vivendi. Au programme : de nombreux jeux consoles et quelques nouveautés PC. Avec la défection des développeurs de Blizzard, initialement prévus pour une démo de World Of Warcraft, le menu semblait peu varié. Mais qu'importe, puisque la qualité était là ! **Voici donc des présentations** totalement inédites de Ground Control 2, Homeworld 2, ainsi que de Counter-Strike : Condition Zero, aujourd'hui repris en main par Ritual. Quelques annonces intéressantes : Hulk, l'adaptation vidéoludique du prochain film d'Ang Lee, sortira sur PC. Un Warcraft 3-like avec l'habillage du Seigneur des Anneaux, "War of the Ring" nous a également été montré. En développement chez Liquid Entertainment, ce titre devrait sortir l'hiver prochain. Il s'annonce pour l'instant comme une "repompe" pure et dure du hit de Blizzard, avec héros et objets magiques. Tant qu'à faire, autant copier un concept qui marche.

DES PRÉSENTATIONS TOTALEMENT INÉDITES !

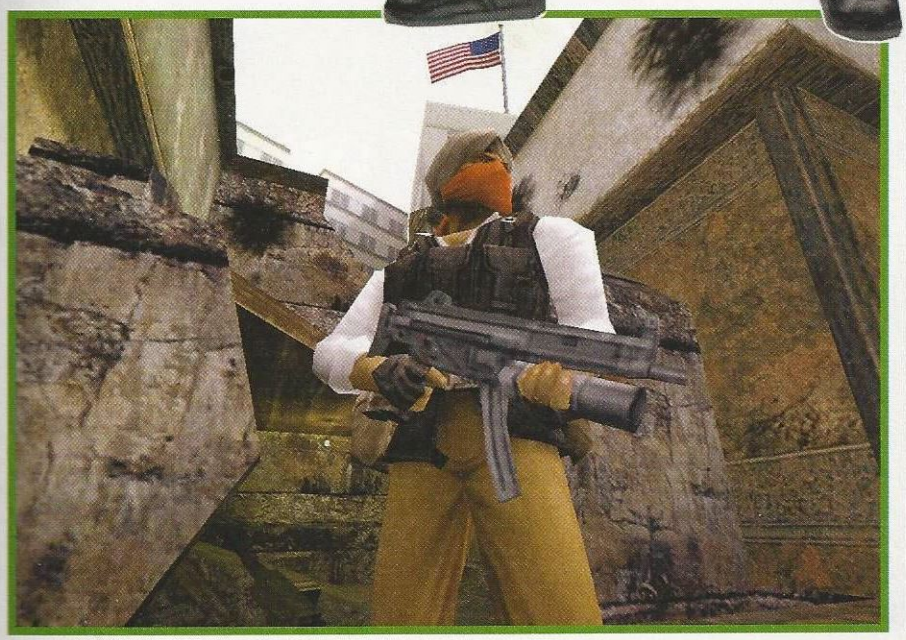
Enfin, l'adaptation du comic anglais *Judge Dredd* poursuit son chemin chez Rebellion. Le rendez-vous américain de l'E3 sera l'occasion de beaucoup d'autres annonces.

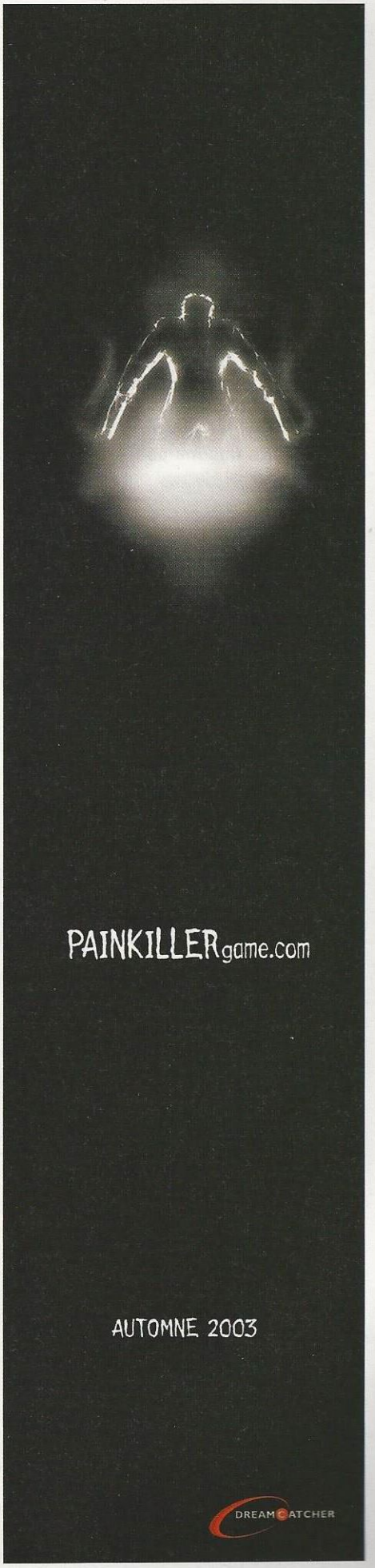
Cooli

Counter-Strike : Condition Zero

APRÈS LE SUCCÈS DU MULTI, LE SOLO ARRIVE !

Condition Zero est un titre qui en a déçus plus d'un lors des précédentes présentations. Ce doute partagé par la presse n'a pas été sans conséquence sur son développement. Il y a quelques mois de ça, les responsables du fiasco annoncé ont été renvoyés et aussitôt remplacés par les Texans de Ritual Entertainment. Un choix qui paraît judicieux lorsqu'on se penche sur le pedigree du studio (Sin, Heavy Metal FAKK 2...). Cet événement organisé à Berlin a donc été l'occasion de voir la direction prise par les nouveaux chefs de ce projet. Ou plutôt, de ne pas voir grand-chose... **Ritual a dû repartir de zéro** et ne garder que les "assets", à savoir une partie du travail artistique (modèles 3D, textures...). Impossible d'ailleurs d'avoir une date de sortie ferme et définitive ! La démo a donc été brève. Tout juste pouvait-on sentir la patte de Ritual, le jeu s'orientant vers un Solo plutôt classique mais solide, avec notamment des cinématiques "in-game". C'est d'ailleurs la mission première de Ritual : offrir un Solo à un jeu Multijoueurs déjà développé (et sûrement terminé) par Valve. Le représentant de cette société présent à l'événement ne trompait personne. Interrogé sur l'intérêt du jeu, sa réponse tenait en deux mots : "*La licence !*". **Si Condition Zero** ne sera peut-être pas un modèle d'innovations, il faut s'attendre en tout cas à un soft plutôt solide.





Judge Dredd Vs Judge Death

REBELLION FINIT DE PLANCHER SUR LA BD

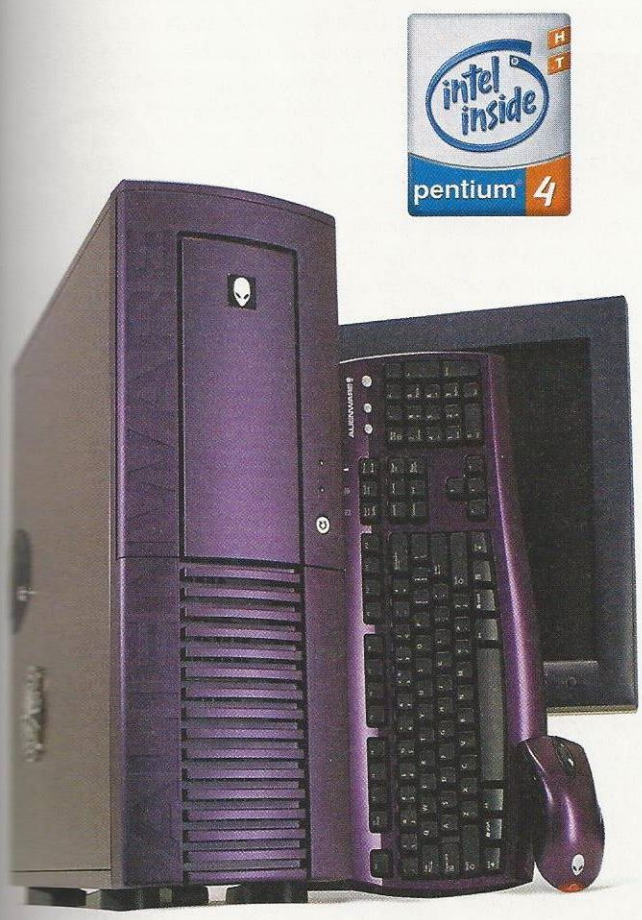
Comme lors du dernier ECTS, le jeu de Rebellion était présenté dans sa dernière mouture. Seule la partie Multijoueurs tournait. Un rictus de douleur avait alors déformé le visage des fans de Joe Dredd, n'imaginant pas qu'un juge de Mega City One pouvait tuer une personne sans sommation. Retranscrire à l'identique l'univers originel de Carlos Ezquerra était de toute façon impossible.

Ne faisons pas les fines bouches ! D'autant que Mike Mignola et son génial Hellboy ont fini adaptés chez Cryo. Dur ! En même temps, Guillermo Del Toro s'occupera du film... On ne peut pas tout avoir ! Sur les moniteurs de démonstration, on pouvait constater que le développement se passait plutôt bien. L'équipe, épaulée par des dessinateurs de *2000Ad* (le magazine de comics anglais), nous a gratifié au passage de quelques écrans des plus somptueux.

Certains passages bénéficient déjà d'une ambiance vraiment particulière, restituant plutôt bien la série d'origine.

LA MACHINE DE JEUX LA PLUS RAPIDE DE LA PLANÈTE
ARRIVE LE 31 MARS!!

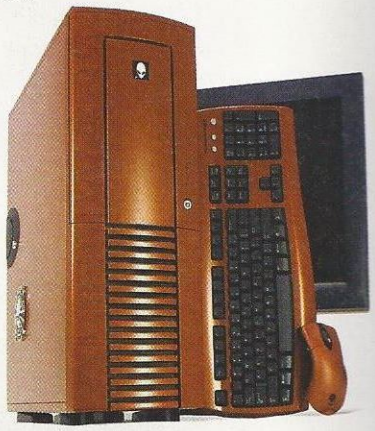
"L'ORDINATEUR LE PLUS DÉSIRABLE QU'ON AIT JAMAIS VU"
-PC FORMAT



AREA-51™ DESKTOPGAMING

Processeur Intel® Pentium® 4 avec technologie HT à 3.06GHz
533 FSB et 512KB mémoire cache ATC
Système Heatsink/Refroidissement haute performance
Carte mère à base de Chipset Intel® 850E
512MB PC-1066 DDR SDRAM
Lecteur de disquettes 1.44MB-Noir
Disque dur 120GB 7200RPM Ultra ATA100
ATI® RADEON™ 9800 PRO 128MB DDR
Alien Adrénaline: Optimiseur de Performance Vidéo
KoolMaxx : Système exclusif de refroidissement Vidéo
Carte son Sound Blaster® Audigy 2™ 6.1
Lecteur DVD-ROM 16X/48X-Noir
Lecteur CD-RW 52X/24X/52X-Noir
Châssis Black Dragon Full- ATX Caisse 420-Watt PS
Clavier Logitech® Internet-Noir
Souris Microsoft IntelliMouse Explorer USB 3.0-Noire
Adaptateur Ethernet 10/100Mb
Microsoft® Windows® XP Edition familiale
1-An Support technique gratuit 24h/24-7j/7
Alien Autopsy: Système Automatisé de support technique
Manuel d'instructions personnalisé
Tee-shirt Alienware® gratuit
Tapis de souris Alienware® gratuit
Configuration optimisée pour des hautes performances

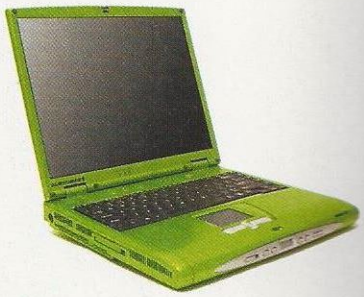
2,999.00 € TTC



AREA-51m™ MOBILEGAMING

Processeur Intel® Pentium® 4 à 3.06GHz
533 FSB et 512KB mémoire cache ATC
Système Heatsink/Refroidissement haute performance avec Arctic Silver III
Carte mère Intel® 845MP+ ICH3M Chipset
512MB PC-2100 DDR SDRAM
Châssis métallique exclusif Cyborg Green
Disque dur 40GB 5400RPM Ultra ATA100
15.0" UltraXGA+ TFT Active Matrix LCD améliorée
ATI® Mobility RADEON™ 9000 PRO 128MB DDR
Alien Adrénaline: Optimiseur de Performance Vidéo
Lecteur de disquettes amovible 3.5"/1.44MB
Lecteur CD-RW 24X/10X/24X /DVD 8X amovible
Carte son Sound Blaster® PRO Compatible avec Wavetable
Surround Sound 5.1 3D avec S/PDIF Output Digital
Quatre USB ports 2.0 Ports et un IEEE port 1394
Slots Type II PCMCIA et Interface rapide IR
TSF Intégrée 802.11B Carte Mini-PCI
Carte modem Ethernet LAN 10/100Mb et 56K
Microsoft® Windows® XP Edition familiale
1-An Support technique gratuit 24/7
Alien Autopsy: Système Automatisé de support technique
Manuel d'instructions personnalisé
Tee-shirt Alienware® gratuit
Tapis de souris Alienware® gratuit
Configuration optimisée pour des hautes performances

3,199.00 € TTC



Choisissez votre
couleur métallique préférée!

LA DIFFERENCE ALIENWARE®

Les systèmes Alienware® sont des produits exceptionnels, dessinés pour les utilisateurs les plus exigeants. Tous les systèmes sont exclusivement construits avec les composants de la plus haute qualité et sont disponibles dans les couleurs métalliques de votre choix. Le support client comprend une hotline disponible 24h/24-7j/7 et vous pouvez mettre à jour les composants au prix coûtant. Découvrez la meilleure expérience de jeux au monde!

Alienware® recommande l'utilisation de Microsoft® Windows® XP.

ALIENWARE®

Configurez votre machine de rêve à: **WWW.ALIENWARE.COM/FR**
Pour information téléphonez: **08 05 11 37 01**
Hors de France: **+353 902 56500**

Les prix, les configurations et la disponibilité sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable. Prix du moniteur et des enceintes non compris. Le prix de vente ne comprend pas les frais de livraison. Alienware décline toute responsabilité en cas d'erreurs typographiques. Les illustrations ne sont pas contractuelles. Pour plus d'information concernant la garantie et le support technique, visitez le site www.alienware.com/fr. Pour les disques durs 1 GB signifie 1 milliard de bytes, la capacité accessible varie selon la configuration. Pour les lecteurs/graveurs CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW et DVD+RW/+R, la vitesse de transfert des données peut varier et les disques créés avec ces graveurs peuvent ne pas être compatibles avec d'autres lecteurs ou systèmes. Pour les cartes modems et network, la vitesse maximale de transfert des données dépend du serveur. Les récompenses mentionnées ne concernent pas un système ou une configuration spécifique. Les logos Intel, Intel Inside et Pentium sont des marques déposées par la corporation Intel. Tant les marques déposées que les autres marques sont propriété exclusive de leur propriétaires respectifs. Le design du boîtier actuel peut être changé sans avis préalable.

EVENEMENT

VIVENDI FAIR

Homeworld 2

UNE BONNE ÉVOLUTION, MAIS PAS DE RÉVOLUTION !

Si l'on peut s'interroger sur l'absence notable d'Alex Garden (Homeworld 2 serait-il plus une commande de l'éditeur qu'un désir des développeurs ?), toute la presse était unanime pour dire que ce titre 2 n'apportait finalement pas grand-chose d'innovant par rapport à l'original. Les développeurs ont d'ailleurs rapidement donné le ton : *"Il s'agira plus d'une évolution que d'une révolution !"*.

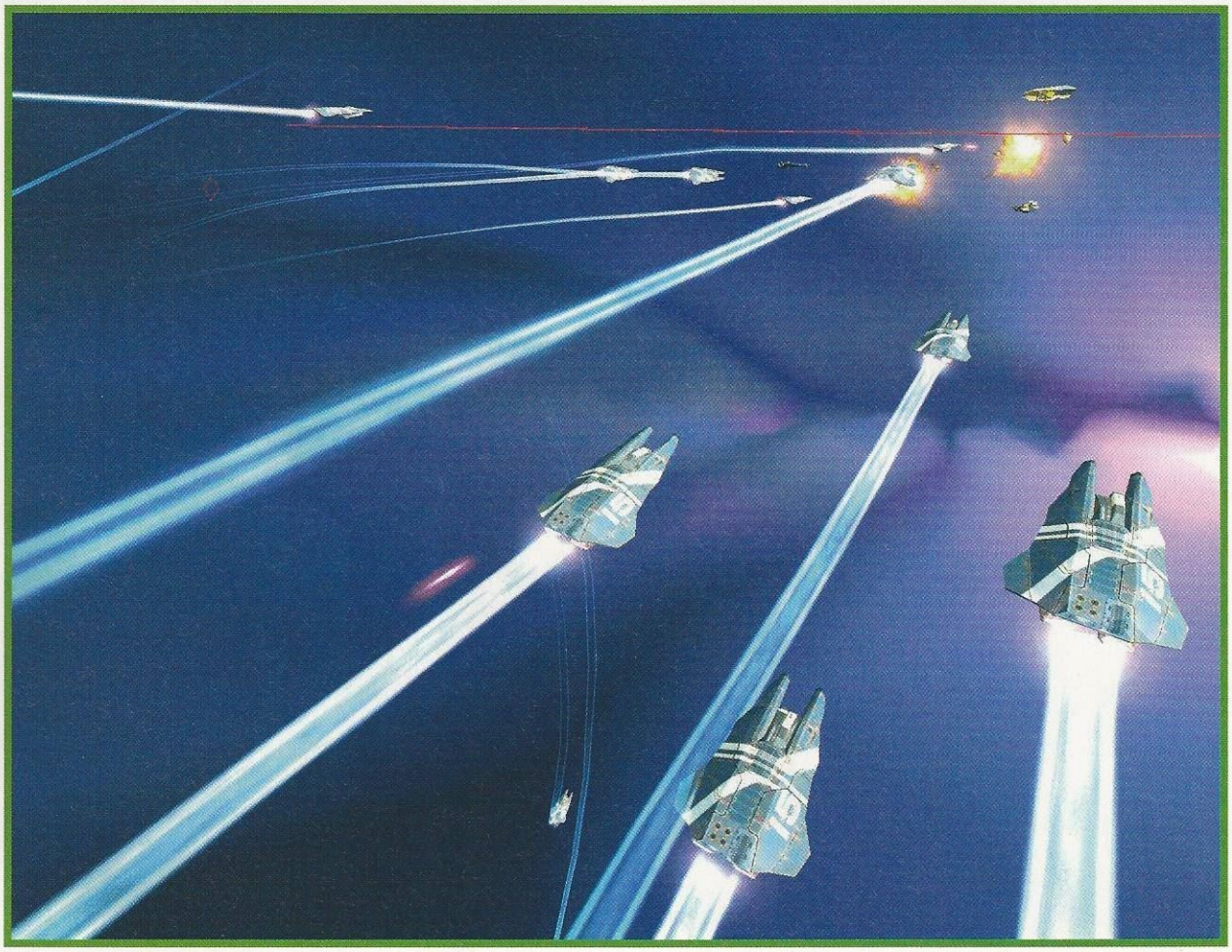
Le nouveau moteur graphique n'était en apparence pas très impressionnant. On pouvait simplement noter quelques "nuages" et autres effets. Avouons-le, l'espace n'est pas l'environnement idéal pour nous en mettre plein la vue question décors. Un zoom sur les vaisseaux laissait entrevoir les principaux apports de cette mouture.

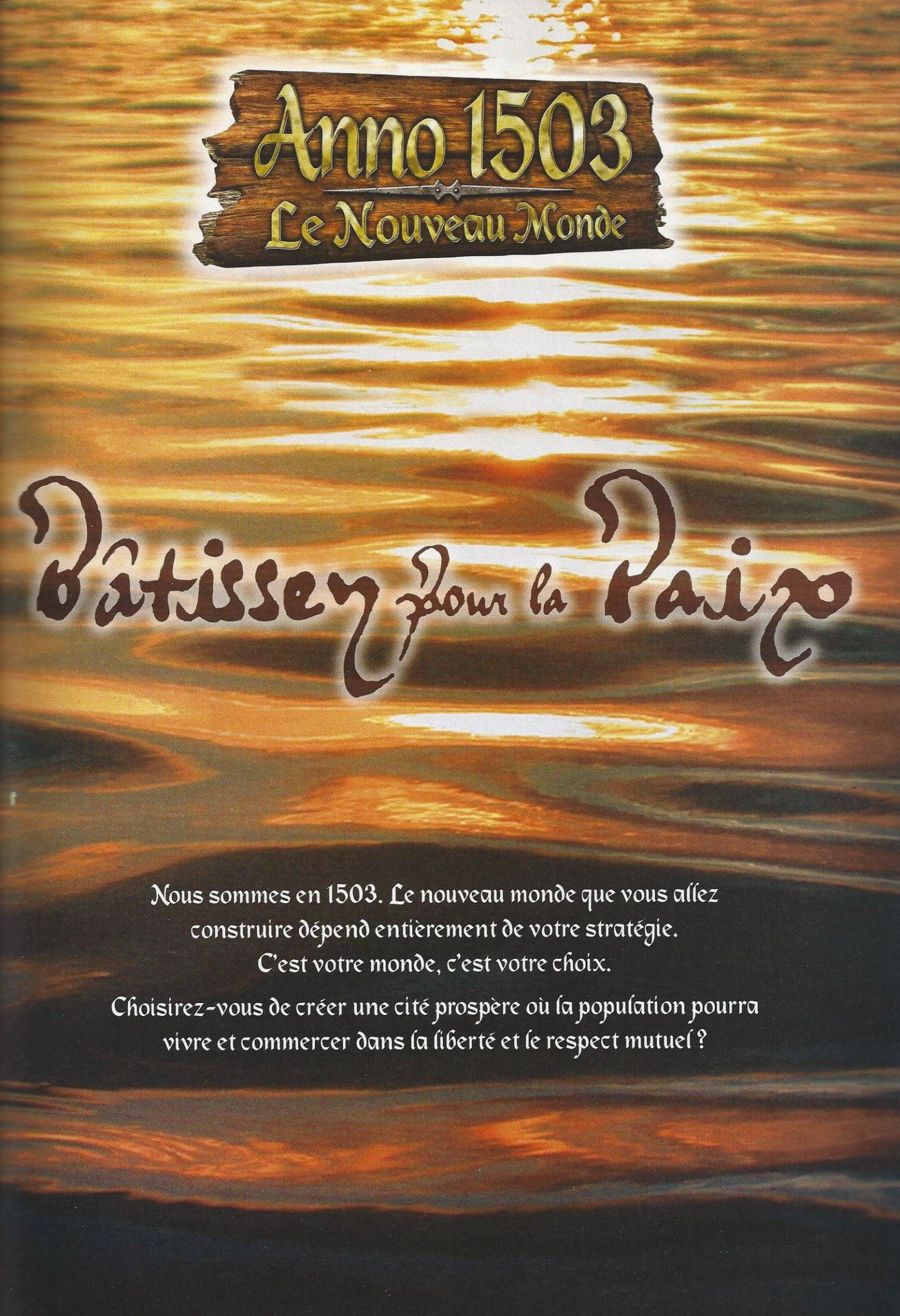
Désormais, il sera possible de cibler une partie très particulière d'un vaisseau (moteur, tourelles...) et les joueurs pourront "customiser" leur flotte par le biais d'un fichier BMP. L'équipe de Relic s'est aussi concentrée sur l'amélioration de l'interface avec un objectif précis : tout doit être contrôlable avec la souris. La démarche se tient, l'un des "*producers*" prenant l'exemple de sa femme, fan de Warcraft, qui n'a aucune chance de gagner dans le troisième volet de la série à cause de l'importance des raccourcis clavier. On peut facilement le comprendre.

Mais le point le plus intéressant avec Homeworld 2 reste, sans aucun doute, que ce polissage et ces perfectionnements s'accompagnent de la même philosophie que celle appliquée à Impossible Creatures, le précédent titre de Relic. A savoir, la volonté de créer une véritable communauté autour de ce titre, en offrant tous les outils nécessaires pour modifier le jeu, ses unités... On ne le dira jamais assez : tout ça garantit une longue durée de vie, indispensable de nos jours.

> *UNE VOLONTÉ DE CRÉER UNE VÉRITABLE COMMUNAUTÉ !*

En conclusion, sans apporter d'éléments assez forts pour nous enthousiasmer (qui plus est quand on n'est pas particulièrement fan de la série), Homeworld 2 devrait tout de même séduire, faute de concurrence.




Anno 1503
Le Nouveau Monde
Bâtissez pour la Paix
Nous sommes en 1503. Le nouveau monde que vous allez construire dépend entièrement de votre stratégie.
C'est votre monde, c'est votre choix.
Choisirez-vous de créer une cité prospère où la population pourra vivre et commercer dans la liberté et le respect mutuel ?

Ground Control 2

UN NOUVEAU RTS PLEIN DE PROMESSES

On se demandait ce que devenaient les Suédois de Massive Entertainment... Rachetés par Vivendi, le studio travaille d'arrache-pied sur la suite de Ground Control. Un seul camp était présenté et, uniquement, dans une démo Multijoueurs. Rien sur le Solo ! Plutôt décevant quand on sait que là résidait le point fort du premier titre. Ne boudons pas notre plaisir pour autant !

Les enseignements sont aussi nombreux que prometteurs. Techniquement d'abord, puisque Massive s'est attaché à nous offrir des effets pyrotechniques dignes d'un C&C Generals. Côté gestion physique, le moteur est capable de multiples détails... Exemple : lorsqu'un tir atterrit dans l'eau, il est accompagné de nombreuses gerbes. Ça ne rend peut-être pas très bien, annoncé comme cela, mais imaginez que l'eau s'accompagne des reflets des bâtiments avoisinants et qu'il existe une jolie gestion du jour et de la nuit ! Lorsque le ciel est orangé, ça vaut le détour ! Surtout que le représentant de Massive présent sur place nous montrait le tout en zoom.

DES NOUVEAUTÉS POUR DÉTRÔNER LES CADORS DU GENRE

Techniquement, attendons-nous à quelque chose de fort. Côté gameplay, il faudra toujours prendre possession de points stratégiques pour pouvoir acheter des unités. Parfois même, l'occupation d'une usine bien précise est nécessaire pour avoir des engins volants. Mais ce dont l'équipe est la plus fière, c'est la possibilité de rejoindre une partie à n'importe quel moment. L'astuce étant bien entendu de commencer avec des forces à peu près similaires à celles des adversaires pour ne pas tout déséquilibrer.

Ground Control 2 était sûrement le meilleur jeu présenté par Vivendi lors de ce salon. En tout cas, celui que nous allons suivre de plus près. Apportera-t-il suffisamment de nouveautés pour s'imposer après une année particulièrement chargée en jeux de stratégie (Warcraft 3, C&C Generals, Age...) ? Nous aurons sûrement un début de réponse aux Etats-Unis.

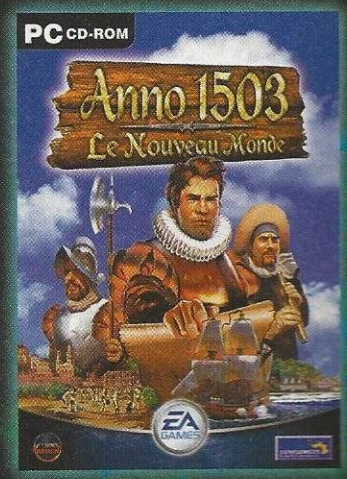
Anno 1503
Le Nouveau Monde

... où développerez-vous votre armée
pour conquérir de nouvelles terres ?

Bâtissez pour la Guerre

Challenge Everything™*
www.france.ea.com

www.anno1503.com



"ANNO 1503 - Le Nouveau Monde" © 2003 SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. SUNFLOWERS est une marque commerciale déposée de SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Tous droits réservés. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES(tm) is an est une marque d'Electronic Arts(tm). - * Relève tous les défis - RCS 991 974 748.

AVRIL 2003

Blitzkrieg est LE JEU de Stratégie Temps Réel que vous attendiez tous ! Plongez au cœur de la Seconde Guerre Mondiale à travers 3 campagnes regroupant les plus illustres événements de l'époque. Blitzkrieg propose un mélange explosif de graphismes 3D et 2D pour un maximum de réalisme et un confort de jeu optimisé. Blitzkrieg, c'est aussi de très nombreuses nouveautés et améliorations, une liste incroyable d'unités en 3D, des commandes tactiques complètes et intuitives pour une expérience stratégique inégalée en solo comme en multijoueurs.
Plus qu'un héritier du genre ...
BLITZKRIEG en est la nouvelle référence !

NIVAL INTERACTIVE

cdv
www.cdv.de

nobos

L'HISTOIRE EST EN MARCHE

BLITZKRIEG

- Plus de 80 missions à travers 3 campagnes
- Dirigez les armées Alliées, Allemandes et Russes à travers l'Europe, la Russie et l'Afrique...
- 250 unités fidèlement modélisées en 3D : infanterie, chars, véhicules, artillerie, aviation, trains...
- Des commandes stratégiques très poussées : formations, raids aériens, parachutages, tranchées...
- Une infinité de missions aléatoires dans chaque campagne
- Gain d'expérience des unités d'une mission à une autre
- Paramétrez vos troupes avant chaque mission
- Inclus : un éditeur de cartes et de missions
- Jusqu'à 8 joueurs en LAN ou sur Internet

CD PC

Retrouvez tous les détails de la Guerre Eclair sur WWW.BLITZKRIEGFRANCE.COM
Communauté, infos, téléchargements, forum et bien plus encore...

FOCUS

ACTION VIETCONG

LE JEU

Vous incarnez le sergent Hawkins qui, à la tête d'un groupe de soldats américains, va patrouiller dans la jungle vietnamienne.

Sur coûte

APRÈS UNE PREMIÈRE IMPRESSION PLUTÔT BONNE AU MOMENT DE LA PREVIEW, ON ATTENDAIT LA VERSION FINALE AVEC UNE IMPATIENCE NON DISSIMULÉE. ET VIETCONG SE RÉVÈLE À LA HAUTEUR DE TOUTES NOS ESPÉRANCES !

vivre que coûte

Suivez le guide !
Dans ce jeu, le meilleur moyen de relier deux points n'est pas forcément la ligne droite.

Quand le projet "Vietcong" a été dévoilé, l'idée de s'aventurer dans la jungle n'excitait pas grand monde... On se demandait quel pouvait être le quotidien d'une patrouille de l'armée américaine, si ce n'est les combats. La frontière avec un FPS bête et méchant paraissait alors bien mince. Mais c'était sans compter sur le talent de l'équipe de Pterodon, appuyée par Illusion Softworks qui est – pour mémoire – à l'origine de Mafia. Si vous avez joué à ce dernier, vous aurez compris à quel point ces Tchèques excellent dans l'art de raconter une histoire. Car au final, c'est ce que vous propose ce jeu de guerre.

Loin du vulgaire FPS sans queue ni tête, où le but est de tout détruire, il joue des coudes avec des softs comme Medal of Honor et Flashpoint.

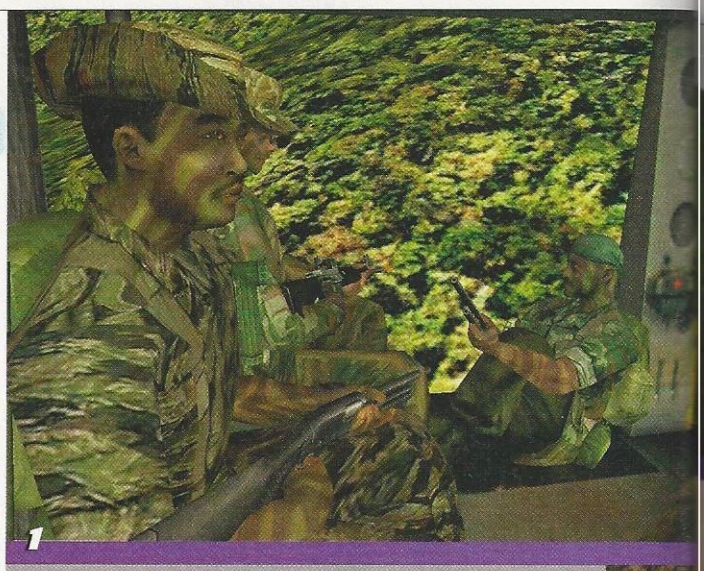
LE TRAVAIL EFFECTUÉ EST À COUPER LE SOUFFLE...

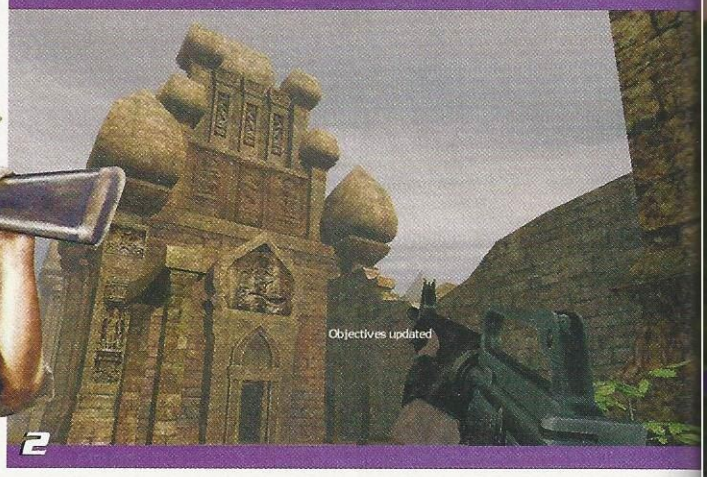
Il est, lui aussi, doté d'un scénario et d'un univers donnant vie à un monde tout ce qu'il y a de plus réaliste, en s'appuyant par exemple sur des scripts d'intelligence artificielle qui régissent les actions des ennemis (embuscades, retraites...). Sans oublier la gestion du personnage : vous entendez les battements de votre cœur s'accélérer et votre sang bouillir dans vos tempes quand une balle vous atteint, et vos oreilles sifflent lorsqu'une grenade explose à proximité. Le résultat est très réussi...

La jungle est oppressante. De temps en temps, vous entendez la faune locale. Agréable mais traître : en effet, un envol d'oiseau peut trahir votre présence. Quant au bruit des chutes d'eau, il vous met littéralement dans le "bain". C'est le genre de jeu dans lequel

ACTION

VIETCONG





1 Voyage d'agrément.
De temps en temps, vous et votre équipe êtes héliportés sur le théâtre des opérations.

2 Culture vietnamienne.
Certains bâtiments inclus dans le jeu existent véritablement dans le pays, bien qu'ils soient en ruine.

3 Rencontre.
Des scripts se déclenchent lorsque vous arrivez près d'un village, par exemple. Ici, un sniper vous prend pour cible.

4 Apocalypse now.
Le petit icone sur la droite signifie que vous avez accès à l'appui de l'artillerie lourde.

5 Butin de guerre.
Lors de vos explorations des tunnels vietnamiens, il arrive de trouver des caches d'armes dans lesquelles vous pouvez vous servir.

LES DÉVELOPPEURS ONT PRIVILÉGIÉ LE CÔTÉ "FUN" A L'ASPECT "STRATÉGIE"

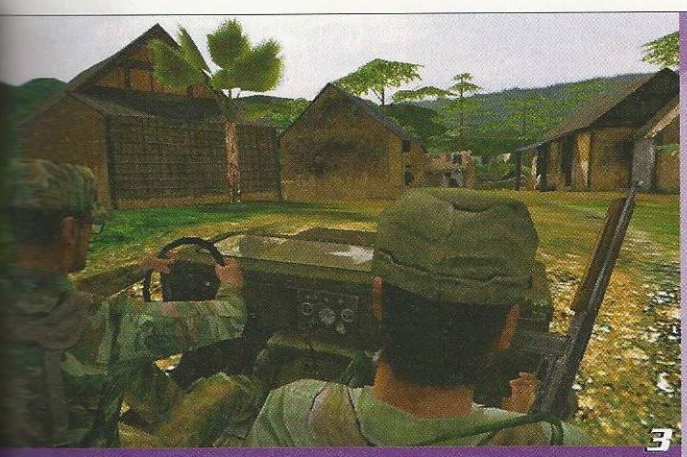
on plonge immédiatement. Tout d'abord, grâce à des scènes cinématiques qui vous introduisent doucement dans l'intrigue. Oh, rien de bien compliqué puisque vous incarnez un sergent qui va se voir assigner différentes missions.

Les personnages qui vous entourent possèdent leur propre caractère, et interagissent aussi bien entre eux qu'avec le héros que vous incarnez. Ça ne veut pourtant pas dire qu'ils sont affublés d'une intelligence artificielle à toute épreuve. Il semble que les développeurs aient privilégié le côté "fun" plutôt que l'aspect "stratégie". Lors des affrontements, vos hommes prennent soin d'eux (si le besoin s'en fait sentir, car ils sont très résistants).

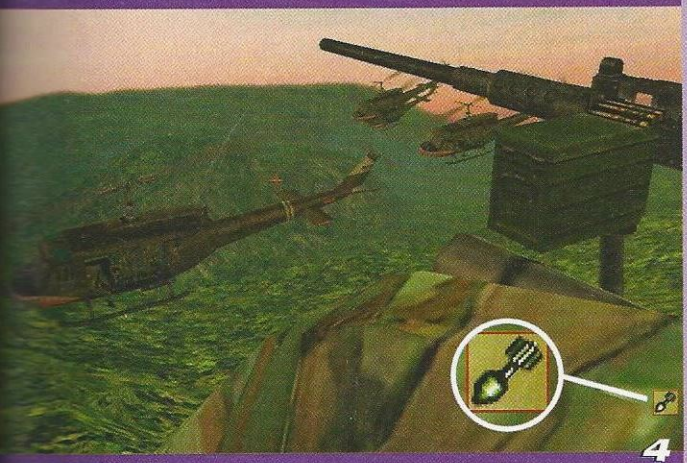
Contrairement à un Flashpoint, par exemple, vous ne dirigez votre groupe qu'au moyen de commandes très basiques, comme "Suivez-moi !", "Arrêtez !", "Attaquez !", "Retraite !"... Au final, on vous laisse plus de temps pour profiter de l'action. En effet, qu'y a-t-il de plus frustrant que de voir vos coéquipiers tomber comme des mouches à cause d'une IA défaillante ? Ça n'arrive que très rarement dans Vietcong...

Les seuls petits moments d'énervement apparaissent lorsque vous vous retrouvez bloqué derrière un de vos hommes (erreur de *pathfinding).* Heureusement, tout ça devrait être corrigé avant sa sortie, la version testée n'étant pas finale.

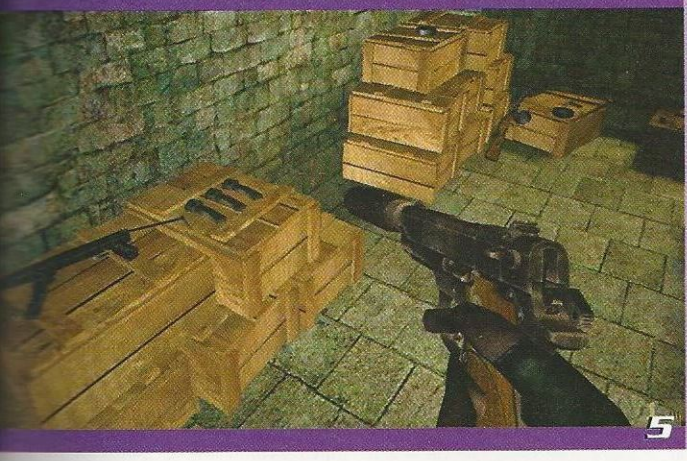
Le principe du jeu est donc de patrouiller dans la jungle vietnamienne accompagné d'un groupe d'hommes aux aptitudes bien distinctes (ingénieur, médecin, mitrailleur, guide, communication). De la "simplicité" de cette tâche va découler un grand nombre d'événements



3



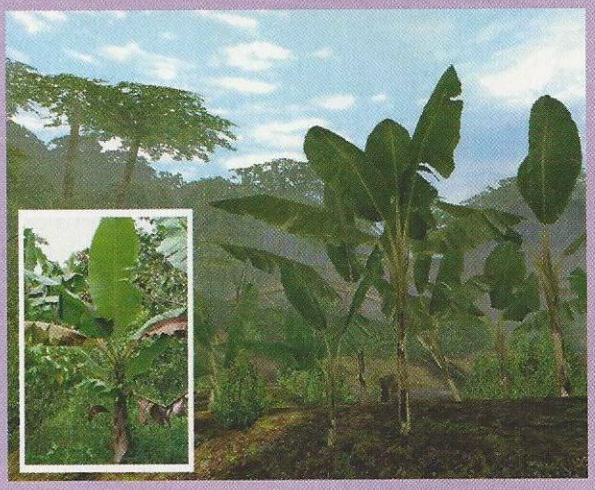
4

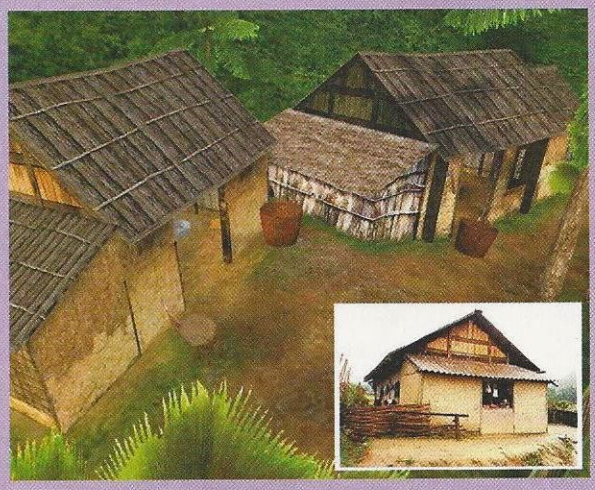


5

Proche de la réalité

Quand on se promène dans les divers lieux de Vietcong, et plus particulièrement dans la jungle, on se rend compte à quel point les éléments décoratifs sont non seulement variés mais surtout réalistes. L'équipe s'est en effet basée sur des photos prises au Vietnam, afin de copier le plus fidèlement chaque objet, en poussant le principe jusqu'à son paroxysme comme on peut le voir pour la forme de la fleur de bananier. Textures, couleurs et formes sont en effet reproduites avec une précision chirurgicale. Ce qui contribue à l'ambiance si prenante du jeu.





inattendus (apparition de nouveaux objectifs en cours de route) qui bousculent sans cesse "la monotonie de la routine".

De temps en temps, on vous propose une virée en hélicoptère, en jeep, en camionnette... Voire de prendre les commandes ! Côté réalisation, le travail effectué est à couper le souffle... Des armes à l'animation des personnages, en passant par leurs textures, du rendu des éléments décoratifs (végétation luxuriante, cours d'eau...) aux bâtiments, tout est très proche de la perfection. A condition d'avoir, bien sûr, une bécane haut de gamme.

C'est pour toute ces raisons que Vietcong est, à notre sens, un jeu incontournable pour tous ceux qui aiment participer à une épopée où se mêlent aventure et action. Même la musique est excellente, se fondant parfaitement dans l'époque. Ce titre mérite même d'entrer au panthéon du genre. En dépit des quelques bugs qui, au final, ne gâchent en rien le plaisir de jeu. **Loïc Claveau**

VIETCONG — ±50€

DÉVELOPPEUR :	Illusion Softworks
ÉDITEUR :	Take 2
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	printemps 2003
SITE INTERNET :	www.vietcong-lejeu.com

COMPARATIF :
1 – Vietcong ; 2 – Flashpoint ; 3 – Medal of Honor

☺
- La qualité de l'ambiance
- La beauté des décors

☹
- Parfois, l'IA est défaillante

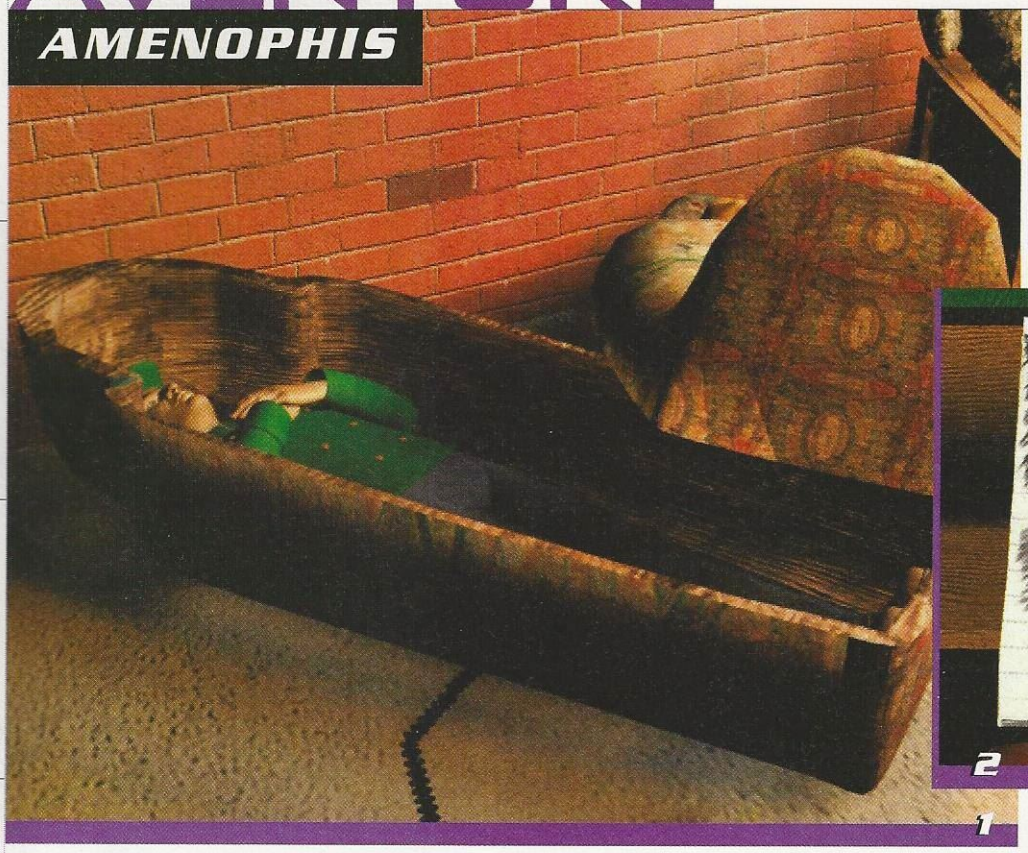
CLASSEMENT

GRAPHISME	95 %
SON	93 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	96 %
DESIGN	90 %
MULTIJOUEURS	88 %

95

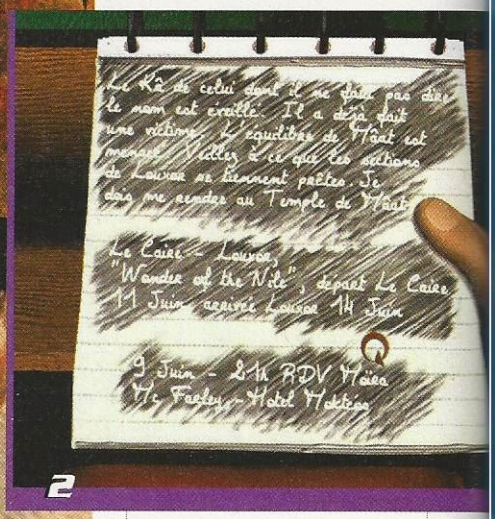
AVENTURE

AMENOPHIS



1 RIP. Malgré tout le mal qu'on en pense, c'est quand même bien que les développeurs aient trouvé un éditeur.

2 Enquête. En fin limier, vous devrez très souvent jouer les Mac Gyver et utiliser tous les moyens du bord.



I don't Caire !

CET ANCIEN JEU CRYO A TROUVÉ UN ÉDITEUR, MAIS IL AURAIT DÛ RESTER DANS UN SARCOPHAGE !

LE JEU

Vous incarnez Cameron, une sorte d'Indiana Jones, et devez aider une amie archéologue au Caire. Elle est prise dans un traquenard mêlant nazis et malédictions pharaoniques, et c'est à vous de la sortir du pétrin...

Tous aux abris, ça sent le moisi ! L'avalanche de jeux d'aventure n'est pas terminée. Il y a des cycles, visiblement. Ce mois-ci, The Adventure Company exhume la suite de Loch Ness, une daube comme on n'en faisait plus... Cameron revient pour de nouvelles aventures. Et cette fois, il s'enlise dans le sable égyptien. Parti à la recherche de Moira, son amie archéologue, le héros patauge dans une histoire... à faire peur : des nazis qui font des recherches scientifiques, des autochtones qui mêlent malédictions et coups de pelle derrière la tête...

A l'installation, le sérieux du produit saute aux yeux : il se loge dans un répertoire au nom de l'éditeur... mais avec une faute d'orthographe ! La grande classe ! Quant à la résolution, elle est calamiteuse. Et, comme vous vous en doutez, c'est du *warp*. Comme pour Salammbô, en preview ce mois-ci, on tourne donc à 360° dans des décors précalculés et on clique au bout d'un moment sur le pixel où il faut cliquer. Mais à la différence de ce titre, Amenophis s'avère très moche et plutôt vide. Interactions extrêmement limitées, rencontres assez rares et histoire absolument nulle...

Les déplacements, eux, sont énervants : ils obligent le joueur à avancer en zigzag. Pour accéder à un objet ou à un endroit, il faut parfois faire tout un périple alors qu'il est situé juste en face. La musique est tantôt superbe, tantôt complètement absente. Et, cerise sur le gâteau, ce petit bruit de mouche à merde qui constitue le seul fond sonore de certaines pièces. Quelle belle image de l'Egypte ! Un comble pour un jeu sponsorisé par l'Agence Nationale pour les Chèques Vacances...

Environ vingt d'heures vous seront nécessaires pour venir à bout des casse-tête pas trop mal conçus pour une fois, mais qui n'apportent rien à l'aventure. Restent les voix, bien faites, mais l'ensemble est bien trop léger pour être honnête. Hé Cryo ! On t'a reconnu ! Que tous les fans d'aventure rallient Runaway sans plus tarder, si ce n'est pas déjà fait. De toute façon, en avril, il fait trop chaud en Egypte. Mieux vaut rester chez soi ! **Jérôme**

ANEMOPHIS — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Galilea
ÉDITEUR :	The Adventure Company
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	amenophis.dcegames.com

COMPARATIF :
1 - Runaway ; 2 - Grom ;
3 - Amenophis

CLASSEMENT

GRAPHISME	65 %
SON	65 %
PRISE EN MAIN	67 %
ATMOSPHÈRE	59 %
DESIGN	61 %
MULTIJOUEURS	-

☺ Les casse-tête

☹ Les graphismes
Les déplacements

57

Le TOP des jeux à télécharger sur votre mobile

SPLINTER CELL

KUNG FU LEGEND

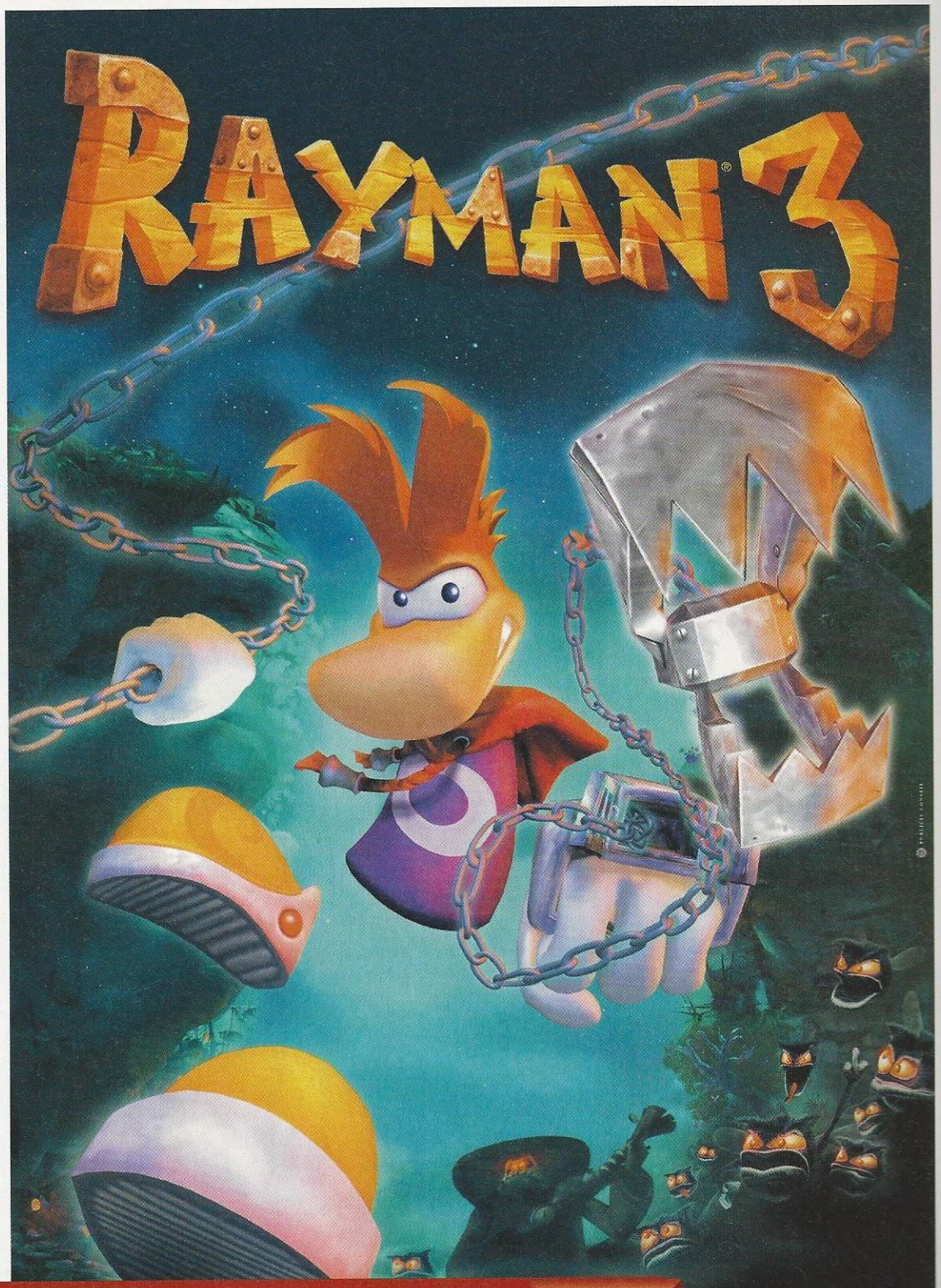
FOOT CHALLENGE 2

IF RACING

MISSION 3D

Et bien d'autres à découvrir sur www.sfr.fr

En exclusivité sur votre mobile SFR du 1er avril au 30 juin.



Si vous ne le téléchargez pas, vous avez gros à perdre...

SFR

PLUS DE PLAISIR À ÉCHANGER

Retrouvez l'univers de Rayman 3© en exclusivité sur votre mobile SFR et téléchargez le jeu dans le menu WAP SFR / rubrique Jeux / téléchargement (1)

Découvrez Rayman 3© et d'autres jeux en appelant JEUX ait le 5389 (2)

(1) Téléchargement à partir de 1.5 €/jeu + coût de la connexion. Liste des mobiles compatibles sur www.sfr.fr
(2) Prix d'une communication normale + 0.30 €/min.

©2003 Gameloft. Gameloft est une marque déposée de Gameloft S.A. Tous droits réservés. Rayman 3©, Ubi Soft et le logo Ubi Soft sont des marques déposées de Ubi Soft Entertainment.

groupe cegetel
1er OPÉRATEUR PRIVÉ DE TÉLÉCOMMUNICATIONS

www.sfr.fr

RUNAWAY

LE JEU

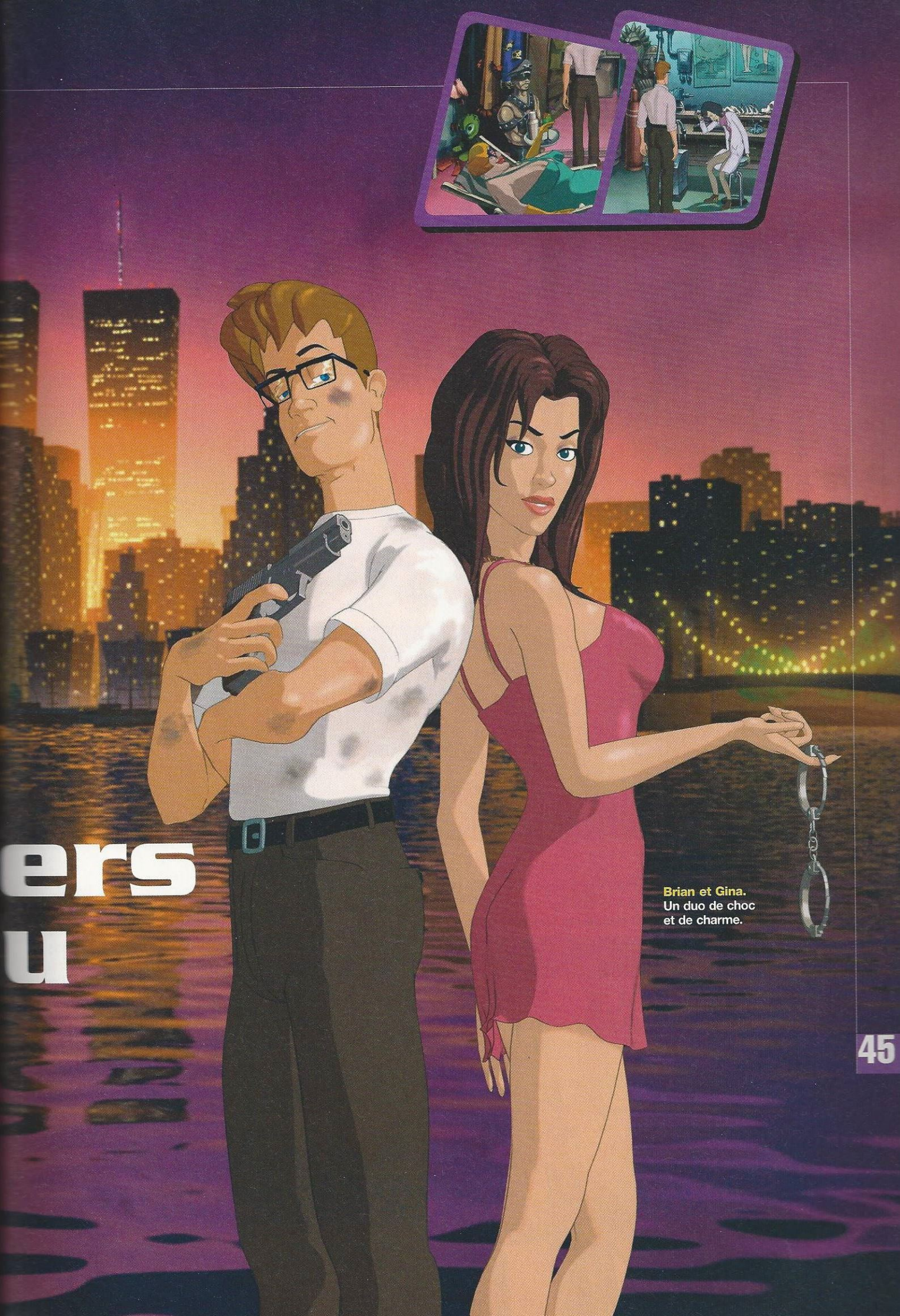
Vous incarnez Brian, un étudiant. Sa traversée des Etats-Unis sera bien vite interrompue par sa rencontre avec Gina. Ils vivront une aventure passionnante, rencontreront des Indiens et résoudront une énigme séculaire.

OH ! UN JEU D'AVENTURE... EN 2003 ! POURVU QUE CE NE SOIT PAS UN FEU DE PAILLE ET QUE CELA DONNE DE BONNES IDÉES À D'AUTRES STUDIOS...

Les aventuri du genre perd

Avant de parler de Runaway, il convient de redéfinir ce qu'est un jeu d'aventure. Les plus jeunes d'entre vous ne le savent peut-être pas. Pendant des années, on vous a fait prendre des vessies pour des lanternes, et des jeux Cryo pour des jeux d'aventure. Dans ce genre, un bon titre "à l'ancienne" dure 30 à 40 heures. Vous disposez d'un inventaire, les personnages sont charismatiques, les dialogues paraissent souvent surréalistes et l'humour s'avère omniprésent. Bref, tout le contraire d'un soft signé Cryo. Le problème, car il y en a un, c'est qu'il s'agit d'une race en voie de disparition. Avant la sortie de ce titre, on avait même fait une croix dessus. Et le voilà, tel un sauveur, un Gaulois du village d'Astérix, une équipe de football des îles Féroé face au Brésil...

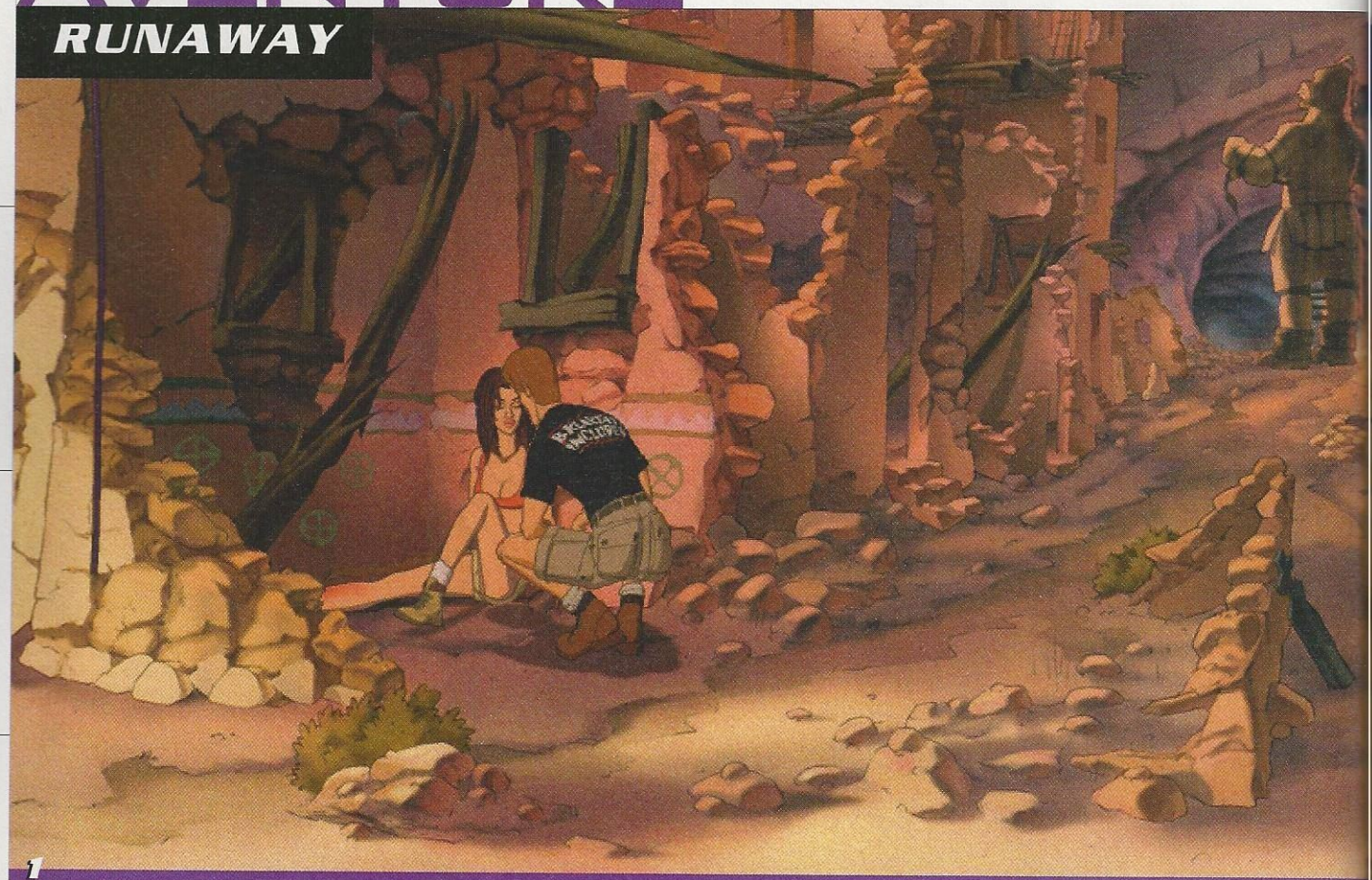
Runaway est un jeu d'aventure dans la plus pure tradition des LucasArts ou des Sierra de la grande époque. Comme dans toutes les références du genre, notre héros aspire à vivre une vie paisible, mais il va se retrouver dans une mouise insondable. Brian a décidé de traverser les Etats-Unis. Direction la Californie. Mais à peine a-t-il franchi quelques pâtés de maisons qu'il renverse une jeune femme, Gina. Celle-ci lui explique que des types sont à sa poursuite, ce qui le laisse perplexe. Cependant, il l'emmène à l'hô-



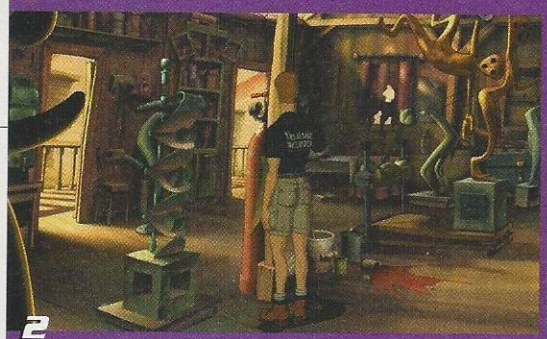
ers
u

Brian et Gina.
Un duo de choc
et de charme.

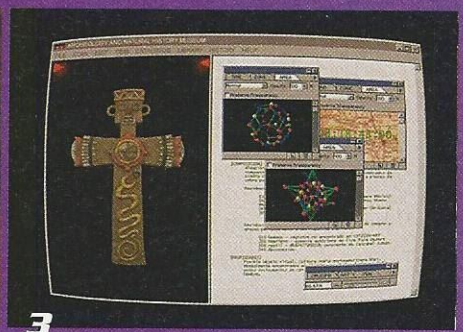
RUNAWAY



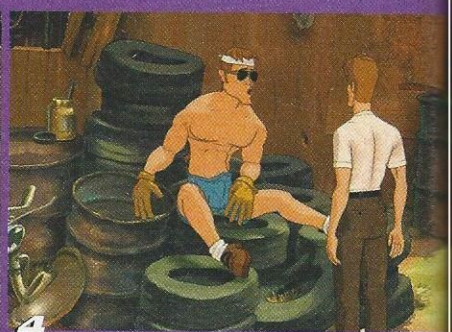
1



2



3



4

pital. Mais cette fois-ci, il devra lui sauver la vie et fuir les types de la mafia lancés à leur poursuite.

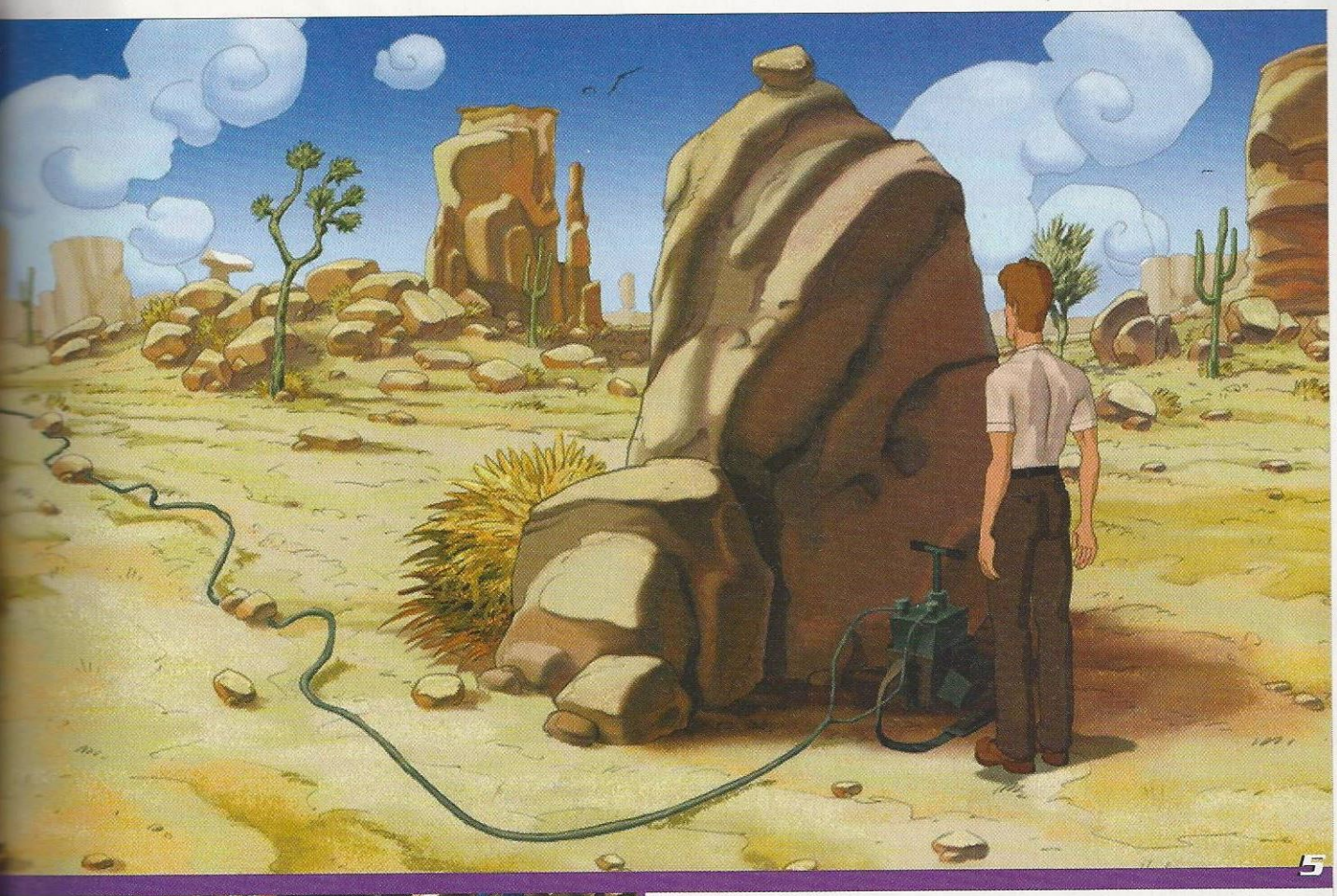
Sur la route, Gina, qui est danseuse dans une boîte, lui explique toute l'histoire. Elle a assisté à l'assassinat de son père. Avant de mourir, celui-ci lui a remis un crucifix dont elle ne sait trop quoi faire. Leur idée : aller dans un musée pour faire analyser la petite croix, qui s'avèrera être originaire d'une tribu indienne. Pas de chance : c'est à ce moment-là qu'ils se font capturer par les mafieux. Gina est prisonnière de deux malfrats, bien décidés à la faire parler. Vous, vous êtes sans surveillance et parvenez à vous échapper. Avec l'aide de trois drag queens, vous lui viendrez en aide, et hop !

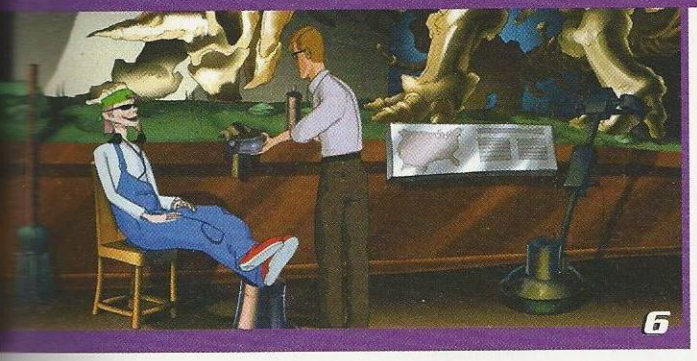
L'histoire pourrait s'arrêter là, mais nos deux héros ont véritablement envie d'en savoir plus sur ce mystérieux crucifix. Nous sommes au chapitre 4.

Gina tombe dans un trou, elle est sans doute morte. Brian est désespéré, il commençait à avoir des vues sur elle. Un vieil Indien surgit alors de nulle part, et lui révèle le secret de l'objet. En fait, ce n'est pas une croix. En appuyant sur la partie supérieure, ça devient... Bon, on ne va pas tout vous révéler ! Runaway est relativement simple pour ceux qui connaissent le genre.

SCÉNARIO, HUMOUR, RÉALISATION... C'EST DÉJÀ UNE RÉFÉRENCE !

Par rapport à Versailles ou Atlantis, c'est plus complexe. Plus tordu, surtout ! Ça donnera de bien belles soluces, du genre : "Utilisez les tubes de rouge à lèvres dans la poudre et placez-les dans la cartouchière, puis fixez-la sur la





1 Oh, Gina ! En fait, elle n'était pas vraiment morte... Assommée, elle ne pouvait pas répondre à Brian.

2 Expérience. Et si on mettait cette lourde statue dans cette catapulte ?

3 Analyse du crucifix. Elle ne révélera cependant pas sa vraie fonction.

4 Dialogues savoureux. Cette grosse brute ne vous fera plus aucun mal : vous avez "drogué" sa bière.

5 Pétard. La diversion va pouvoir commencer et vous allez libérer Gina.

6 Inapproprié. Heureusement que les collègues étaient là. La pompe n'était pas vraiment l'arme de circonstance.

mitrailleuse !". Ou encore : "Actionnez la grue de façon à placer la statue sur la catapulte, puis allez à la banque pour admirer le trou dans le sol !". Non, ce ne sont pas des actions imaginaires... C'est tordant, à tous les niveaux : les actions, les dialogues... et même les doublages !

A l'époque, on se foutait pas mal des moteurs des jeux d'aventure. Il semble même que Sierra ne se soit servi des *scrollings* différentiels que dans ses derniers titres. Là, on a le même réflexe. Mais en découvrant le jeu, on est émerveillé. C'est très beau. Et bien que ça ressemble à un jeu en 2D, on remarque que les personnages sont en 3D. Et les ombres projetées sont d'une finesse rarement atteinte !

Si l'on met de côté les prouesses techniques et les très jolis graphismes, on aurait pu imaginer la sortie de ce jeu il y a dix ans. Il aurait été très bien noté. Aurait-il résisté à un Monkey Island ? Rien n'est moins sûr... Toujours est-il qu'aujourd'hui, de par sa réalisation, son humour et sa qualité scénaristique, il devient une référence incontournable. Pourvu que les autres développeurs prennent le risque de se replonger dans ce genre oublié !

Léo de Urlevan

RUNAWAY

±50€

DÉVELOPPEUR :	Pendulo
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.runaway-lejeu.com

COMPARATIF :
1 – Grim Fandango ; 2 – Runaway ; 3 – Syberia

CLASSEMENT

GRAPHISME	91 %
SON	93 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	88 %
MULTIJOUEURS	-

☺
- Humour omniprésent
- Logique des énigmes
- Localisation

☹
- Certains objets cachés dans des zones sombres
- Durée de vie limitée

92

LE JEU
Vous shootez tout ce qui passe à l'écran ! Aux commandes d'hélicoptères suréquipés, vous effectuerez des missions de destruction massive.

1 Flashs.
Ennemis, tirs, explosions... Tout est dans le plus pur style graphique Arcade.

2 Interactivité.
Tout est destructible : arbres, bâtiments, usines... Certaines missions vous imposent de passer et repasser au-dessus de cibles jusqu'à leur destruction complète.

3 Nocturne.
Pluie, neige... Zuxxez a fait des efforts pour varier le plaisir du joueur. Au final, on s'en fout un peu et on tire.

Les chevaliers du ciel

UN SHOOT ! EN 2003 ! ON NAGE EN PLEIN REVIVAL OU QUOI ? PAS LE TEMPS DE SE POSER DE QUESTION : L'ARCADE, C'EST UN TRUC QUI SE MANGE CHAUD... TRÈS CHAUD MÊME !

"*Ça ne mange pas de pain... 18 sur 20 !*" Voilà ce qu'aurait dit Fabrice en des temps immémoriaux. Ce titre, c'est en effet la classe, la très grande classe ! Parti de rien (Micro Application et Zuxxez ne sont pas vraiment connus comme étant des références en matière de jeux vidéo), Heli Heroes est au final une bonne surprise : un *rail shooter* "à l'ancienne".

Encore un peu présent sur console, ce genre a déserté le monde PC. Déserté ? Vous vous souvenez des Desert Strike ? Eh bien là, c'est la même chose, à deux ou trois détails près. Sans vrai scénario, on pilote un des deux hélicos disponibles : un AH-64 ou un KA 50 Hokum. Le premier tire plus fort, le deuxième résiste mieux. En pratique, on s'en fout, ça ne change rien.

Le chemin suivi par l'appareil est prédéfini (c'est le côté "rail" du *rail shooter*...), et seul le positionnement à l'écran du "Supercopter" est à gérer. Parfois, la possibilité de bifurquer apparaîtra à l'écran, mais ça s'arrête là. Ce qui va vous occuper, ce sont les tirs (c'est le côté "shooter" du *rail shooter*... Bon ok, vous n'êtes pas débiles à ce point, mais faut toujours se méfier des fans de shoot !).

Graphiquement, c'est très coloré... Et fin en plus ! Question options, on a droit à toutes les combinaisons de fréquence, de profondeur de couleurs et de résolution. Comme le jeu n'est pas gourmand en puissance, on peut tout mettre à fond et là, c'est assez subtil. Les textures sont certes répétitives, mais comme dans tous ces jeux, elles sont éclipsées par les ennemis et le bonus au premier plan.

Au cours des 25 missions, vous en verrez, de l'ennemi et du bonus ! Pas mal d'armes à récupérer et surtout, des boss de fins à courser. Leur tirer dans les fesses, comme il y a dix ans, les voir s'enfuir en faisant « Aïe ! Aïe ! »...

Merci Micro Application, merci Zuxxez ! Et tout ça pour à peine 15 euros...

Jérôme

HELI HEROES — ±15€

DÉVELOPPEUR :	Zuxxez
ÉDITEUR :	Micro Application
LANGUE :	francais
DISPONIBILITÉ :	disponible
SITE INTERNET :	www.microapp.com

COMPARATIF :
1 – Heli Heroes ; 2 – Urban Strike ; 3 – Desert Strike

☺
- Une rareté sur PC
- Fun
- Pas cher

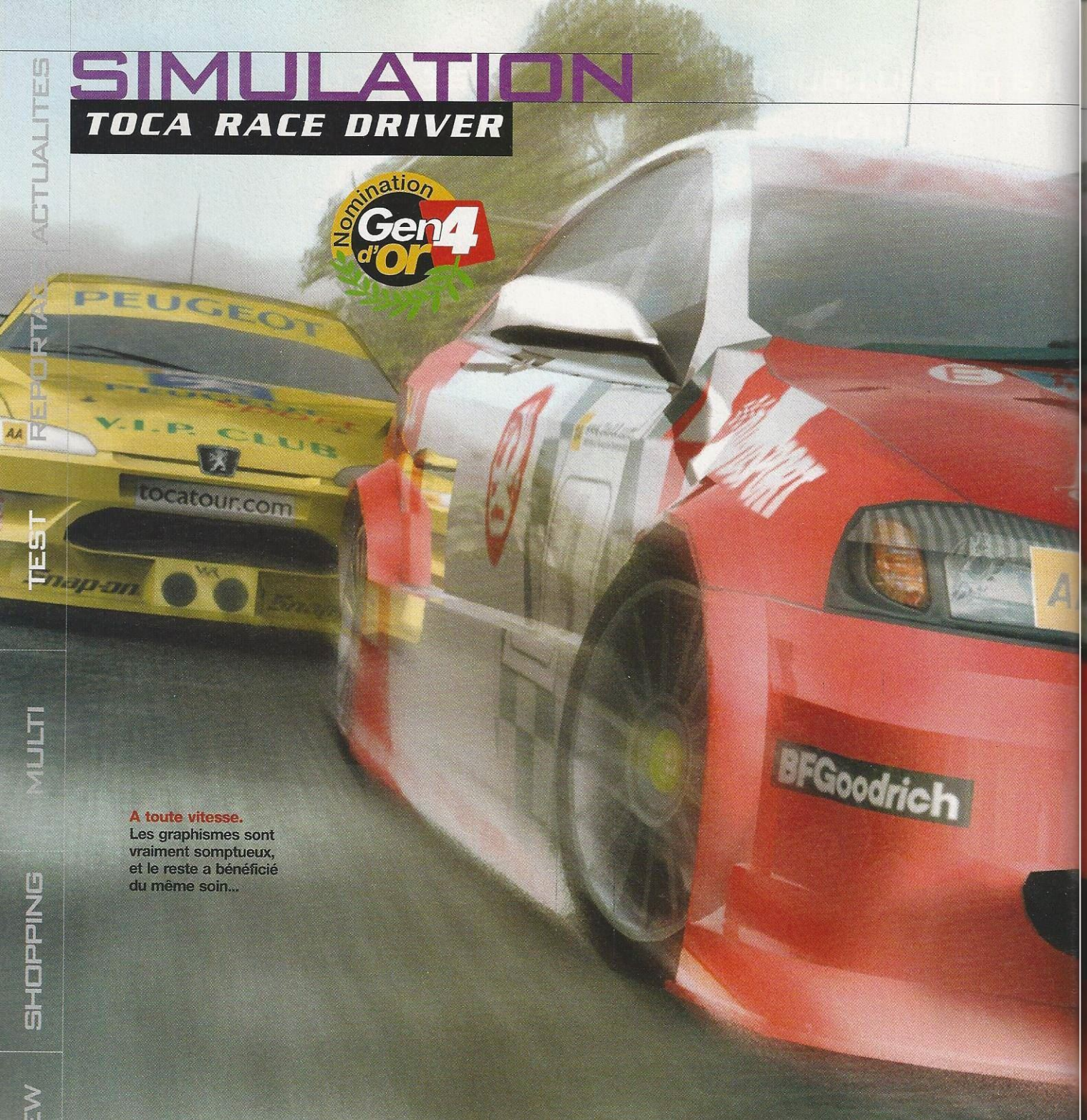
☹
- Scénario limité
- Il aurait pu y avoir une tonne de missions supplémentaires

CLASSEMENT

GRAPHISME	70 %
SON	65 %
PRISE EN MAIN	72 %
ATMOSPHÈRE	73 %
DESIGN	72 %
MULTIJOUEURS	65 %

70

Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir
4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem inclus - sans engagement
inscription sur www.free.fr



A toute vitesse. Les graphismes sont vraiment somptueux, et le reste a bénéficié du même soin...

Asphalte, gloire et beauté !

DIFFICILE DE RESTER DE MARBRE DEVANT UN TEL TITRE. TOCA ENTERRE LA CONCURRENCE, AVEC DES INNOVATIONS STUPÉFIANTES, UNE PROFONDEUR INOUÏE ET, SURTOUT, UN PLAISIR DE TOUS LES INSTANTS !

LE JEU

Vous incarnez le fils d'un célèbre pilote mort au tournant. Reprenez dignement le flambeau et gérez au mieux votre carrière de pilote de Touring Car. Tout se déroule autour d'une trame de vengeance, de conquête et de passion !

Habituellement, les jeux de course démarrent en trombe, avec une scène d'introduction aussi pêchue qu'un clip diffusé sur MTV et aussi forte en décibels qu'un titre de Rammstein. Puis, en deux clics trois mouvements, on choisit sa caisse, sa piste... Ça charge, et trois ou quatre tours de piste plus tard, on débloque une bagnole, un circuit... Mais à peine ToCA Race Driver est-il lancé que l'on prend toute la mesure de son originalité...

La cinématique, des plus tragiques, nous plonge dans une ambiance très particulière, et surtout très rare dans ce genre de jeu. Une voiture part en tonneaux, envoyée dans le décor par un adversaire. C'est celle de McKane Senior, un pilote très réputé qui mourra des suites de ses blessures sous les yeux de ses deux enfants... Quinze ans se sont écoulés. Les deux frangins sont devenus pilotes. Ils sont prêts à marcher sur les traces de leur champion de père.

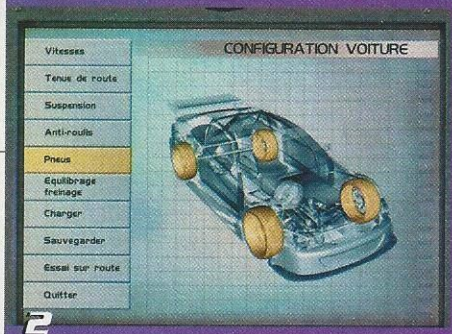
ToCA est un titre de Codemasters. Avoir Colin McRae dans le catalogue, ça en impose ! A l'origine de ce projet, on trouve donc des gars qui savent parfaitement à quoi doit ressembler un tel jeu. Mais là, ils ont innové. Que se passe-t-il ? Accro dès les cinq premières minutes, on a du mal à dissimuler son plaisir. Et dire que la première course n'a pas encore commencé ! La claque !

SIMULATION

TOCA RACE DRIVER

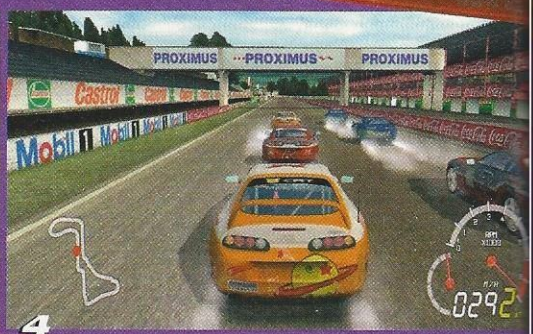
ACCRO AVANT MÊME LE DÉPART DE LA PREMIÈRE COURSE

1



2

3



4

Tout commence dans le paddock. Ryan écoute *Sweet Home Alabama* de Lynyrd Skynyrd. Dans quelques minutes, il prendra le départ de la première course de la saison. Bobby Scott, son manager, est là. Il attend de le voir à l'œuvre. Evidemment : Ryan, c'est vous ! Alors, prenez en main la destinée de ce fougueux pilote prêt à bouffer la Terre entière.

Faute de pouvoir choisir sa première écurie, et encore moins sa première voiture, on peut modifier les réglages de son bolide. Suspensions, châssis, aérodynamisme, transmissions... Autant de paramètres influents : si TOCA est désormais délibérément orienté arcade, il n'en demeure pas moins une mine d'or à ciel ouvert pour tout fan de simulations, et pour tous ceux qui ont accroché aux deux précédents volets. En effet, le gameplay est ahurissant !

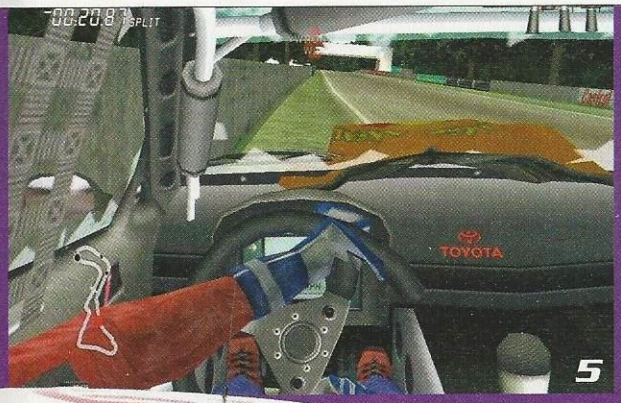
Lancé initialement avec un clavier pour seul contrôleur, la voiture est déjà incroyablement maniable. Quelle précision ! Puis, une fois le volant branché, on s'y croit vraiment.

Vingt voitures sur la piste, des morceaux de carrosserie volant de part et d'autre, la tôle qui se déforme progressivement et des véhicules qui deviennent incontrôlables !

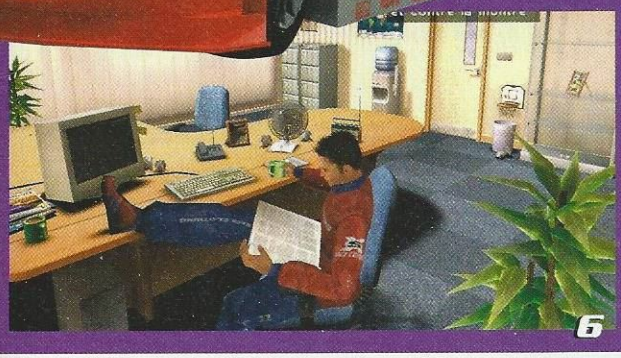
Les développeurs sont allés sur le terrain, afin de travailler sur la physique des collisions propres à ces courses de malades. On découvre dans le même genre un environnement sonore époustouflant : c'est bien simple, on y est ! Un encadré vous en apprendra plus sur les techniques utilisées.

Le tout est servi avec des cinématiques très bien réalisées qui vous donnent envie d'en savoir plus sur ce sitcom. Enfin une vraie motivation dans un tel jeu ! L'IA des concurrents est de très bon niveau et, bien sûr, progressive. N'oubliez jamais que ce titre est plus qu'un simple jeu de bagnoles : c'est un roman basé sur la compétition entre deux frères, plein de trahisons, de retournements, de vengeance, d'honneur...

L'histoire s'étoffe en parallèle de votre palmarès. A aucun moment, on n'est déçu. Partenaire du BTCC (British Touring Car



5


6

1 Poseur. Ryan sait qu'il peut devenir champion et ainsi venger son père.

2 Simulation. Rassurez-vous : ToCA possède encore tous les fondamentaux.

3 Boum. Il a beau être orienté arcade, ce titre exige tout de même de la finesse.

4 Vingt. Tel est le nombre de véhicules au total sur l'asphalte.

5 Intérieur. 3 vues, dont celle-ci rappelant Nascar. A oublier donc !

6 Cinéma. On voit évoluer les persos, on en rencontre de nouveaux... Vous serez stupéfait !

ÇA REND SOURD !

L'explication tient en deux mots : Dolby Surround. Le jeu est implémenté avec cette technologie. Chaque cinématique, chaque seconde de course, chaque retour au menu est un bonheur pour vos oreilles. Codemasters a mis la main à la poche pour se payer les droits de titres terribles : The Stooges, Al Green, Ash, Thin Lizzy, Morcheeba... Que des trucs qui vous envoient en l'air en moins de deux ! En plus, ils vous sont servis avec des effets inédits. Vous entendez les chansons avec l'écho du paddock, ou depuis une radio située au loin. Et les bruitage bénéficient de tonnes d'effets les rendant extrêmement réalistes. Effet Doppler à tire-larigot sur les enregistrements live des bolides en piste et en soufflerie. Imaginez un studio d'enregistrement où ces fous d'Anglais ont fait chanter toutes les caisses ! C'est autre chose que la Star Academy !

TVR. Un bolide en studio, avec des mariols pour pousser le moteur à fond.

Championship), du DTM (Allemagne) et du V8 Supercars (pour l'Australie), il y a toujours des tonnes de caisses à débloquer, des tonnes de circuits à arpenter (38 répartis en 13 championnats actuels ou historiques), et encore plus de bonus à dénicher. Avec toujours en tête cette lutte pour la conquête d'un titre mondial qui vous fait aller de l'avant et vous empêche de lâcher votre PC.

Il le faudra pourtant parce que graphiquement, le jeu est bombesque et fera mouliner votre bécane. L'animation est ultra fluide, le nombre de détails, impressionnant. Chaque modèle (42 au total) possède son propre comportement. Nous savons bien que pour chaque test, on balance cette phrase à la volée... Mais pour une fois, les développeurs n'ont pas fait semblant.

Une AC Cobra est vraiment incontrôlable. C'est là que réside la force d'un tel jeu. Que les fans historiques s'attardent un peu et ils retrouveront vite un challenge à leur hauteur. Difficile de décrire ce que Codemasters a réussi à faire à partir d'un simple jeu de course. L'histoire, certes simpliste, est suffisamment bien menée pour vous tenir en haleine.

Piloter devient le moyen d'en savoir plus... Dingue ! Rien que pour ça, ToCA va faire parler de lui. Et comme il excelle également en tant que pure simulation sportive, on se demande bien pourquoi on n'est pas en train d'y jouer au lieu de lire ce test (ou de l'écrire...) ! **Jérôme**

TOCA RACE DRIVER — ±50€

DÉVELOPPEUR :	Codemasters
ÉDITEUR :	Codemasters
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	28 mars 2003
SITE :	www.codemasters.com

COMPARATIF :
1 – TOCA Race Driver ;
2 – NFS : Hot Pursuit 2 ; 3 – Nascar 2003

☺
- Le côté RPG
- L'attachement au titre
- la réalisation

☹
- Plus arcade qu'auparavant, et donc décevant pour les fans de la première heure

CLASSEMENT

GRAPHISME	91 %
SON	94 %
PRISE EN MAIN	92 %
ATMOSPHÈRE	95 %
DESIGN	94 %
MULTIJOUEURS	86 %

93

LE JEU
Participez au conflit qui conduit à la libération de l'Ecosse en prenant le contrôle de différents clans.

1 Tout feu, tout flamme. Lorsqu'ils sont attaqués, les bâtiments se détériorent progressivement pour finir en un tas de cendres.

2 Coup de chapeau. Les paysans se reconnaissent aux différents chapeaux qu'ils portent une fois qu'ils deviennent maîtres artisans.

La guerre des kilts

HIGHLAND WARRIORS CHOISIT LA VOIE DE LA MIXITÉ DES GENRES. SERAIT-ON EN FACE D'UN NOUVEAU STYLE DE JEU DE STRATÉGIE ?

Une nouvelle race ! Si l'expression est un peu forte, il n'en reste pas moins qu'en Allemagne, le jeu de stratégie commence à se démarquer des trois grandes écoles : Warcraft 3, Age of Mythology et Command & Conquer. Ainsi, au lieu de privilégier l'action instantanée, Highland Warriors prend le pari de toucher le public en introduisant deux éléments spécifiques : des graphismes soignés et une partie gestion.

Concernant le visuel, le studio de développement a fait très fort : le zoom est superbe, la texture des personnages et des décors, de haute qualité... Mais finalement, après quelques heures, on se rend compte que cette innovation n'influe pas énormément sur le plaisir de jeu. Certes, l'écran est plus agréable à regarder. Mais l'intérêt se reporte vite sur le gameplay. Heureusement, ce dernier n'est pas en reste avec l'ajout d'un aspect gestion fort agréable.

Les ressources prennent ainsi une importance que les autres jeux n'offrent pas, à savoir un niveau d'expérience pour les paysans, en relation avec le temps passé à travailler, et une influence du climat sur les récoltes. En gros, en hiver, vous ne pouvez rien faire pousser. Tout cela renforce la part de stratégie de ce jeu qui voit son rythme ralentir et, par conséquent, les parties s'allonger.

Certains, aussi bien fans de RTS traditionnels que de jeux de gestion comme Anno 1503 ou Settlers, y trouveront leur compte. D'autres, amoureux d'action pure, le délaisseront très vite. Après tout, il en faut pour tous les goûts, non ? D'autant plus qu'HW est servi par une bonne histoire, dans laquelle on s'amuse à incarner des personnages tels qu'Edouard Ier, roi des Anglais, ou le célèbre William Wallace, immortalisé par le film *Braveheart*.

Quant à savoir si nous sommes en présence d'un jeu de stratégie d'un nouveau genre, il est un peu trop tôt pour le dire. Mais des titres à venir, comme America 2 (également signé Data Becker) semblent suivre le même principe. L'Allemagne serait-elle le nouveau terreau de la stratégie en temps réel ?

Loïc Claveau

HIGHLAND WARRIORS — ±40€

DÉVELOPPEUR :	Se-games
ÉDITEUR :	Ubi Soft/Data Becker
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.highlandwarriors.com

COMPARATIF :
1 – Warcraft3 ; 2 – Age of Mythology;
3 – Highland Warriors

CLASSEMENT

GRAPHISME	92 %
SON	82 %
PRISE EN MAIN	85 %
ATMOSPHÈRE	83 %
DESIGN	86 %
MULTIJOUEURS	85 %

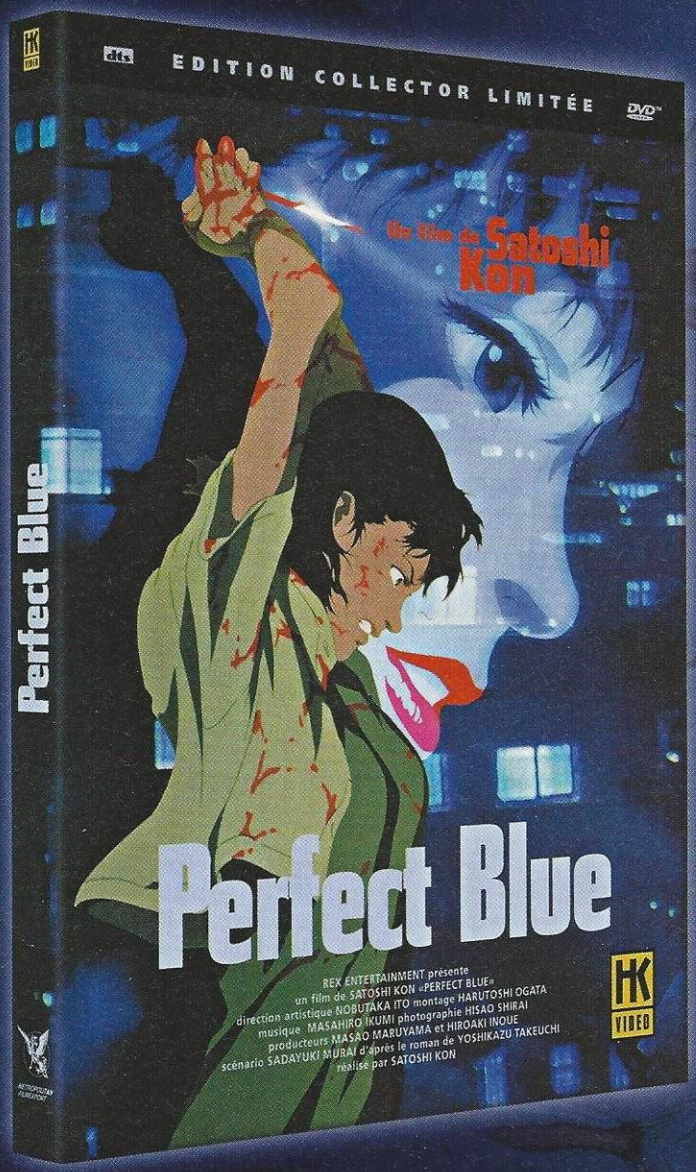
☺
- La qualité de l'ambiance
- La beauté des décors

☹
- Parfois, l'IA est défaillante
- Les animations ne sont pas trop réussies.

85

LE CHEF D'OEUVRE DE SATOSHI KON

PERFECT BLUE



Excitant

Stupéfiant

Angoissant

Collector 2 DVD VIDEO™

- Film remasterisé (16/9 compatible 4/3)
- VF et VOST DOLBY DIGITAL dts DIGITAL SOUND
- Puzzle Mental : Interview de Satoshi Kon
- Analyse critique du film
- Bandes-annonces
- Filmographie de Satoshi Kon

METROPOLITAN FILM & VIDEO

HK VIDEO

ABALONE

LE JEU

Voici un jeu de plateau fascinant. On comprend les règles en cinq petites minutes... Cependant, les stratégies à adopter mettront votre matière grise à rude épreuve !

1 Environnement graphique. On peut tout paramétrer, sauf la couleur des billes... Mais les résultats ne sont pas toujours très beaux.

2 Début de partie. Derrière cette grille, les stratégies les plus fourbes peuvent prendre forme.

Vous faites pas de billes !

ABALONE EST L'UN DES JEUX DE PLATEAU LES PLUS POPULAIRES. IL ÉTAIT DONC TOUT NATUREL QU'IL DÉBARQUE SUR VOS PC !

Pourquoi ce nom étrange ? "Alone" signifie seul, mais le préfixe "Ab" correspond à une négation. Bref, on n'est jamais seul avec Abalone. Mais maintenant, on peut jouer en solo grâce à cette version PC. Les règles sont simples. 28 billes (14 blanches et autant de noires) se font face sur un jeu de plateau en forme d'hexagone. Le but de la partie est de sortir 6 "unités" adverses en les poussant. On peut déplacer ses billes (trois maximum) par ligne, en en poussant toujours un nombre inférieur. Deux boules peuvent en dégager une de couleur opposée, trois sont capables d'en bouger deux... En revanche, une seule n'est bonne à rien. L'union fait la force. **On s'aperçoit très vite que la stratégie** consiste à occuper le centre du terrain. Et les développeurs de l'IA l'ont bien compris. Avant de jouer, l'ordinateur évalue chaque coup de façon mathématique. On peut dire que, pour lui, le point central vaut dix points, et une position sur le bord de l'hexagone, zéro. Il va trouver un équilibre entre obtenir le plus de points et dégager un pion adverse. Bref, exactement ce qui se passe dans la tête d'un humain.

Dix niveaux de difficulté sont disponibles. Au dernier level, l'ordinateur calcule dix coups à l'avance. Pour changer un peu, on peut modifier l'apparence du plateau et charger les débuts de partie alternatifs, mais officiels. Sachez aussi que ce titre bénéficie de la licence des créateurs du jeu.

Léo de Urlevan

Casting

Les auteurs de Goto.Games préparent la version *online* d'Abalone, mais ils n'en sont pas à leur coup d'essai sur le Net. Essayez donc Ramdam (www.ramdam.fr), une sorte de Scrabble solo, avec une bonne partie stratégique.

ABALONE — ±40€

DÉVELOPPEUR :	Goto.Games
ÉDITEUR :	Pointsoft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	31 mars 2003
SITE INTERNET :	www.goto-games.com

COMPARATIF :
1 – Chessmaster 9000 ; 2 – Abalone ; 3 – Scrabble 2003

☺
- IA bien pensée
- Licence officielle
- Règles du jeu

☹
- Parties vraiment inintéressantes avec deux joueurs sur la défensive, comme en vrai !

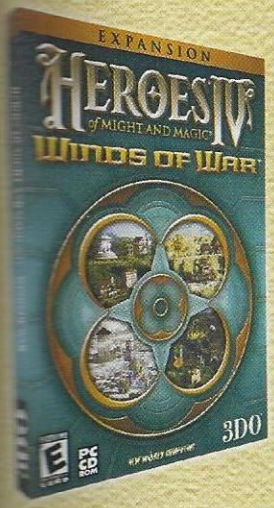
CLASSEMENT

GRAPHISME	60 %
SON	0 %
PRISE EN MAIN	92 %
ATMOSPHÈRE	50 %
DESIGN	70 %
MULTIJOUEURS	-

89

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC
WINDS OF WAR™

6 nouvelles campagnes
Nouvelles cartes et scenarios
Nouvelles creatures fantastiques
De nouveaux objets et sortileges
Un nouvel editeur de campagne
Une personnalisation des objets



Heroes IV® of Might and Magic®
"Winds of War"
Le nouvel Add-on disponible !

© 2003 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes, Might and Magic, Might and Magic, Winds of war, New World Computing, and their respective logos, are trademarks and/or servicemarks of the 3DO Company in the US and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

bigben interactive PC CD ROM DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS NEW WORLD COMPUTING 3DO

GESTION

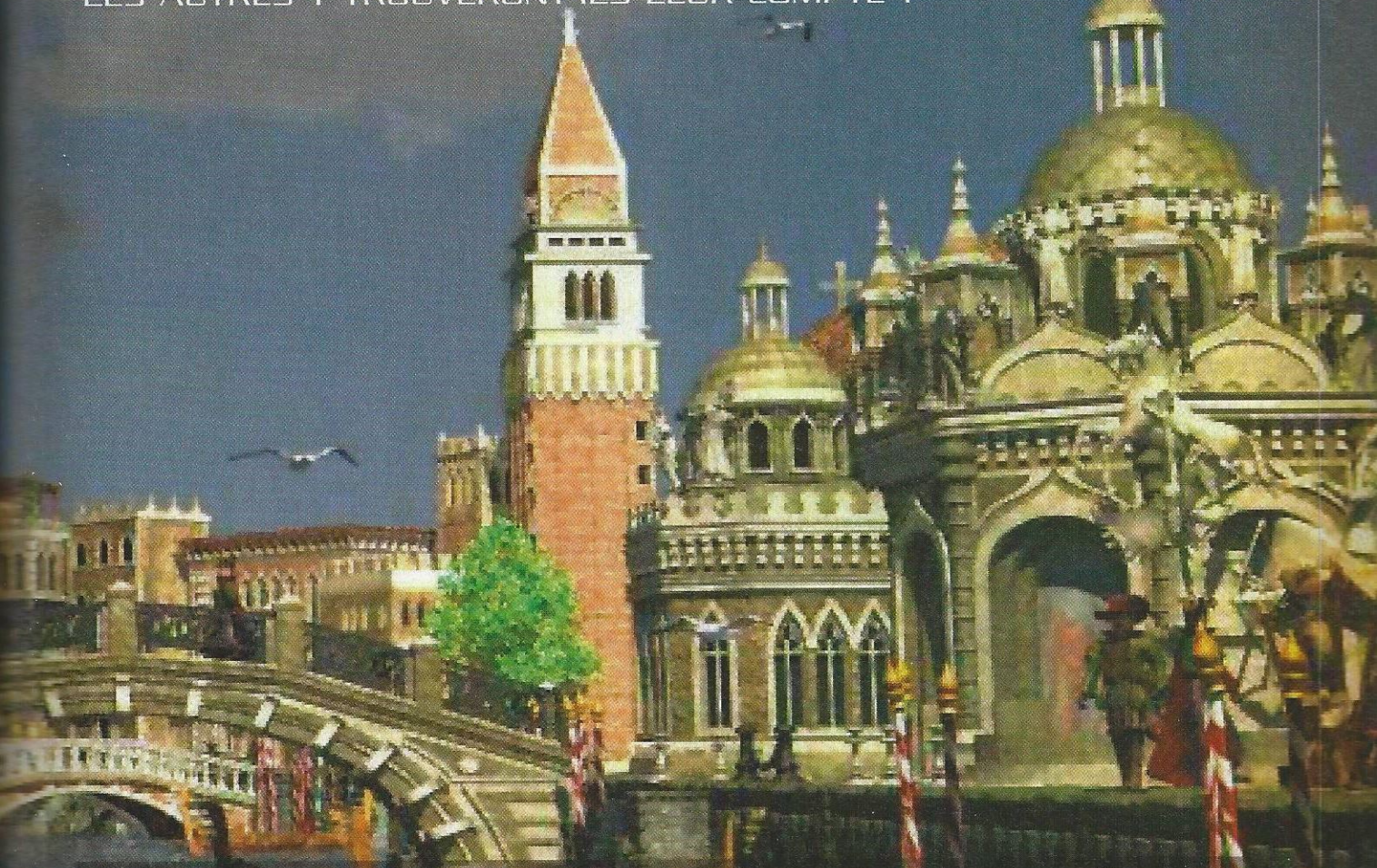
ANNO 1503

LE JEU

Vous naviguez de par le monde, montez de toutes pièces des comptoirs, commercez avec des peuplades exotiques... Le monde vous appartient : vous êtes un explorateur !

On ne se marrait pas, en 1503 !

LE VOILÀ DONC, CE BLOCKBUSTER TEUTON... EH BIEN, IL FAIT HONNEUR À SA RÉPUTATION ! DU CORIACE, DE QUOI CONTENTER LES JOUEURS LES PLUS EXIGEANTS... LES AUTRES Y TROUVERONT-ILS LEUR COMPTE ?



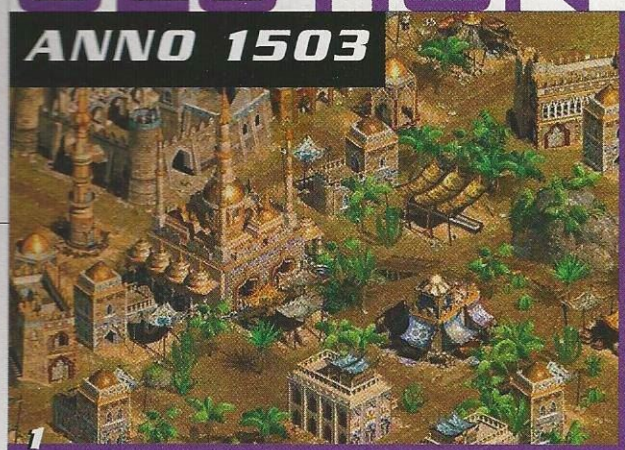
Anno 1503 a mis cinq ans à sortir. Une preuve irréfutable du sérieux de son développement. Quand on connaît la rigueur allemande concernant les jeux vidéo, Max Design n'avait pas le droit à l'erreur. Le jeu était attendu par les fans et son lancement sur le marché germanique en est la preuve... Les ventes ont largement dépassé celles de Warcraft 3, c'est dire ! En sera-t-il de même chez nous ? En tout cas, comparé à son aîné, Anno 1602, le petit frère fait preuve d'ouverture, sans pour autant renier ses racines.

En tant que jeune moins que rien, vous voguez sur l'Océan dans l'unique but de réaliser vos rêves de richesse et de grandeur. Il va falloir ramer, petit ! Tout se paye, et ça tombe bien parce que l'économie est primordiale. Nous sommes au 16e siècle. Ce sont les graphistes de Max Design qui en ont décidé ainsi. Ils aimaient bien l'architecture de cette époque, une époque propice au mélange de stratégie en temps réel et de création d'Empires.

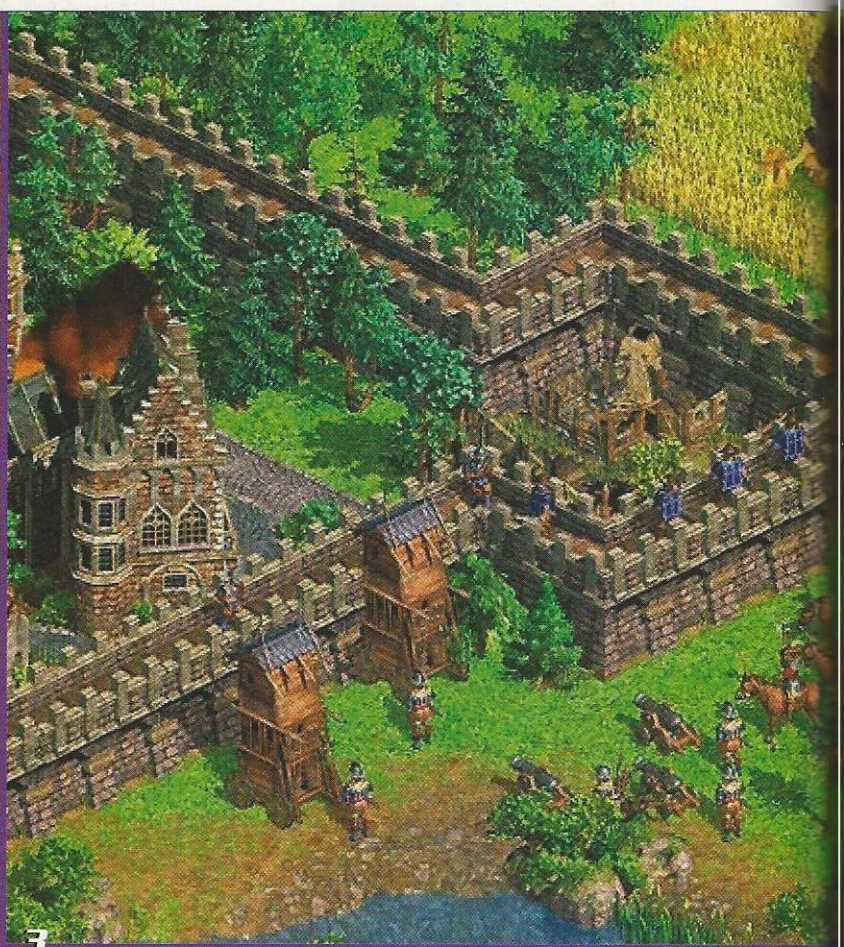
L'aventure prend place dans les nouveaux mondes : ainsi, on croise des Africains, des Aztèques, on va voir les cités d'or d'un peu plus près, et même la Laponie. En tout, neuf cultures bien distinctes. Et autant d'univers graphiquement et économiquement très différents, avec des chaînes de production qui leur sont propres.

GESTION

ANNO 1503


1

2


3

Le sel et le bois sont la base de tout ! Viennent en-suite la pêche, l'élevage, l'extraction minière... Fonderies, constructions, armes : chaque zone et chaque peuplade (neuf au total) fait varier l'ensemble à sa sauce : steppe, toundra, jungle, prairie, pôle... Mais en revanche, les mécanismes du jeu eux sont toujours les mêmes. Normal, quand on frôle la perfection, il n'y a aucune raison de changer quoi que ce soit !

Ce titre est pourtant bien plus subtil qu'il n'y paraît. Les systèmes économiques dépendent de votre richesse. On a ainsi la possibilité de faire de la recherche, de découvrir de nouvelles technologies... Les citoyens ont de nouveaux besoins à mesure que le niveau de civilisation augmente. On améliore, on innove... Le nombre de matières premières atteint 40 unités. Les ressources, elles, sont désormais classées en catégories : matériaux de construction, outils, armes et biens de consommation.

En cas de... mouise, il va falloir aller taper les copains (en tapant sur les copains, en fait). De toute façon, certaines peuplades ne comprennent que la violence. Barbares ! Tout se vend, tout se troque : la bouffe, le sel, les armes, les objets précieux... De vrais marchands de tapis. L'interface est toute simple. On charge le bateau, on le décharge, on va voir le marché local, on envoie un bouc-émissaire tâter l'autochtone. Et hop, c'est parti ! Enfin ça, c'est au début. On ne bâtit pas un empire avec un mec qui se balade dans la toundra gelée à dos d'âne !

AGRÉABLE À REGARDER, ET À VOIR !

C'est la partie "temps réel". Les combats sont prévus pour que les fans de wargame y trouvent son compte. Sur terre ou en mer, ça se bastonne dès que la diplomatie échoue. On peut même engager des pirates, race à part, pour se renforcer. Mais bon, ces mercenaires peuvent aussi constituer vos ennemis.

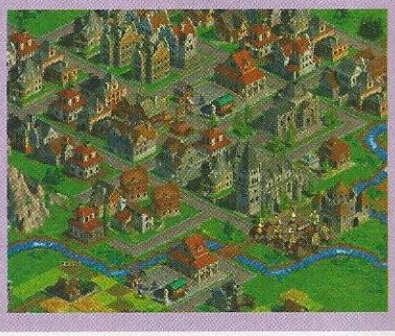
Pas besoin du Net pour s'en prendre plein la gueule, l'IA est amplement suffisante pour réduire à néant tous vos rêves de gloire. Mieux vaut donc réviser vos tactiques de batailles navales si vous ne voulez pas balancer vos cargaisons par-dessus bord en guise d'ultime acte de bravoure ! C'est là que les *wargamers* se réveillent !

Si tout a été mis en place pour aider le joueur (très bons tutoriaux, interface claire et précise... et une aide très bien conçue), la complexité de la tâche nous déroute parfois et on ne sait plus où donner de la tête. Vos villageois feront la queue devant les étals vides si vous avez, par exemple, mal géré vos stocks.

La musique change aussi en fonction de votre réussite. Une très bonne idée qui apporte une certaine richesse à ce jeu rare. Max Design appelle ça le "*visual feedback system*". On serait tentés

Petit comparatif

Un siècle sépare les deux épisodes. Plaisanteries temporelles mises à part, pas mal de changements sont apparus entre les deux versions. 1503 est sept fois plus étendu avec six zones distinctes, contre une seule pour 1602. La partie RTS compte désormais pour 30 % du gameplay, contre 10 seulement selon les dires de Sunflowers. 345 bâtiments – dont 139 sélectionnables – contre une centaine auparavant, dix fois plus d'animaux qui se baladent... C'est surtout les 38 niveaux d'avancée technologique qui explosent le score précédent de... zéro ! Pour les combats, ça bouge aussi. Déjà, les dénivelés sont pris en compte. D'où une richesse stratégique accrue. On dénombre 14 unités militaires contre 4 en 1998, toutes possédant des points d'expérience. Plein de trucs donc qui n'existaient pas dans Anno 1602, ce qui ne l'avait pas empêché de devenir un hit à l'époque et d'être toujours une référence aujourd'hui. Alors, imaginez un peu le potentiel de ce second opus !



d'appeler ça "la classe", tout simplement. En effet, le niveau de détails est impressionnant, à chaque instant et dans chaque environnement traversé. La 3D isométrique, avec gestion de la hauteur, donne une autre dimension tactique aux combats.

345 bâtiments typiques sont présents sous forme de bitmaps joliment colorés. On trouve de tout, même si on les a tous déjà vus : plantation de tabac, fabrique de canons, mines... Niveau sonore, les voix françaises sont simples, mais efficaces. L'animation est correcte, aucun problème de *pathfinding*. Sans vraies exubérances techniques, le jeu est donc agréable à regarder. Et à jouer ! Pour les fans de prise de tête, c'est le paradis !

On ne peut qu'être ravi de voir un jeu aussi abouti. Reste qu'il s'adresse à un type de *gamers* bien particulier, des *gamers* qu'on doit trouver en masse en Allemagne mais qui ne sont peut-être pas si répandus en France. Si dans votre vie, vous ne deviez jouer qu'à un seul jeu de gestion, autant vous essayer à celui-ci. Complexe, long, d'une rare richesse... Vous en aurez pour votre argent. Et l'argent, c'est le nerf de la guerre...

Jérôme

1 Splendeur. Si les espaces verts sont assez passe-partout, les zones plus exotiques sont splendides.

2 Maouss costo ! 345 bâtiments et la possibilité d'édifier des forteresses gigantesques. En 1503, pas de crise du logement !

3 Forteresse. Anno n'est pas qu'un jeu de gestion. Il va falloir se battre et entrer en guerre. Un empire n'est pas un parc d'attractions !

4 Cargaison. Avant chaque départ en mer, assurez-vous que votre navire est plein jusqu'à ras bord.

5 Arrivée. Si l'îlot est vierge, construisez votre port d'attache. Déchargez y vos biens et lancez-vous dans la construction de la ville.

ANNO 1503 — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Max Design
ÉDITEUR :	EA
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.anno1503.com

COMPARATIF :
1 – Anno 1503 ; 2 – Anno 1602 ; 3 – Capitalism

☺
- Le gameplay béton
- Les graphismes
- La complexité

☹
- Pas très fun

CLASSEMENT

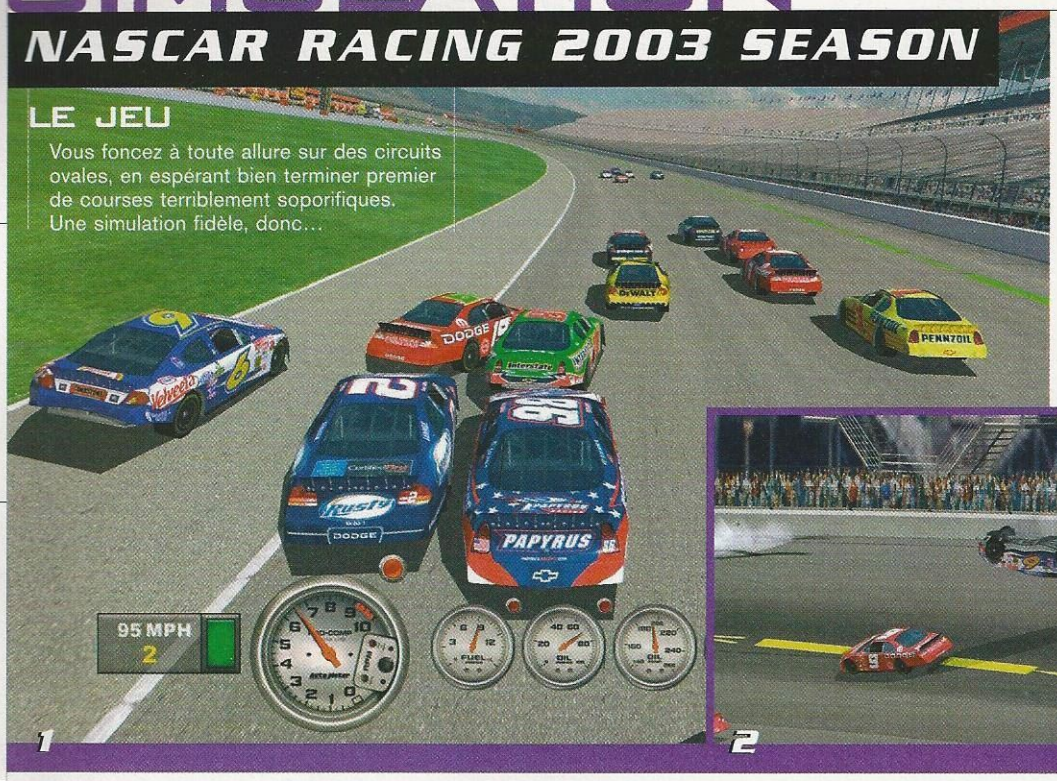
GRAPHISME	84 %
SON	82 %
PRISE EN MAIN	84 %
ATMOSPHÈRE	87 %
DESIGN	86 %
MULTIJOUEURS	82 %

89

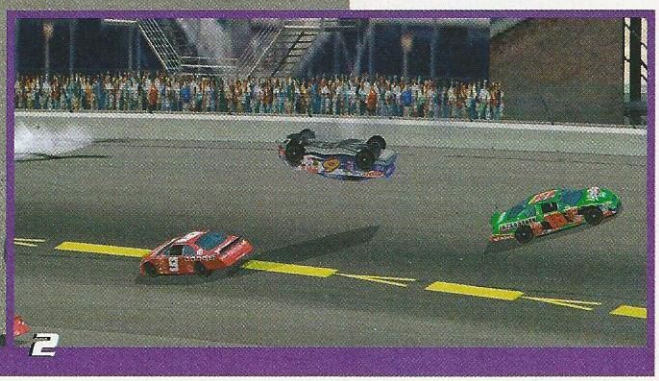
NASCAR RACING 2003 SEASON

LE JEU

Vous foncez à toute allure sur des circuits ovales, en espérant bien terminer premier de courses terriblement soporifiques. Une simulation fidèle, donc...



1



2

1 Ça sent le carton ! L'accident est inévitable... Mais je n'y suis pas pour rien... L'IA est tellement lamentable que l'on finit par utiliser les mêmes armes.

2 Outil de montage. Grâce à cette interface, on peut enregistrer les moments les plus spectaculaires de la course.

Stock-car option

ADULÉ AUX ETATS-UNIS, LE NASCAR NOUS PARAÎT TOTALEMENT ININTÉRESSANT. LA VIEILLE EUROPE PRÉFÈRE LA FINESSE...

Une nouvelle cuvée de Nascar ? Ouais ! Mais pour d'obscures raisons, Jérôme a préféré faire l'impasse sur ce test. Il prétextait ne pas être père de famille (condition *sine qua non* pour apprécier ce titre selon certains), et tagguait dans les toilettes "*Skywilly m'a tuer*"... Il fallait donc un professionnel, insomniaque si possible.

Au bout de trois ou quatre tours seulement, les paupières deviennent pourtant lourdes. L'appel du Guronsan se fait déjà sentir quand il s'agit de terminer le premier parcours du championnat. En tout, il y en a plus d'une trentaine. Trop pour un seul homme ! Surtout pour une seule journée ! Trois ont donc été nécessaires à "l'élaboration" de ce test. Et au final, plusieurs constats s'imposent.

C'est ennuyeux, ennuyeux à l'extrême. Jamais vous ne retrouverez les mêmes sensations que sur un circuit de Formule 1, ou avec des jeux de rallye complètement fantaisistes. On essaie alors de trouver un certain intérêt dans les dépassements, intérêt qui a quasiment disparu en F1. Mais là encore, tout se joue lors des qualifications... Le challenge : partir dernier et les rattraper, l'un après l'autre. Oui mais... Il y a toujours un crétin pour vous toucher. Et c'est le tête-à-queue assuré ! Ils n'éprouvent absolument aucun scrupule à vous foncer dedans.

Dans ces grands moments de solitude, on se demande qui a bien pu nous pondre cette intelligence artificielle. En tournant, on a le temps d'y réfléchir. Les anciens lofteurs peut-être, que l'on aurait mis devant un ordinateur. "*Vas-y ! Enchaîne les lignes de codes ! Mets-y tout ce que tu as dans la tête !*". L'IA s'avère très agaçante, d'autant que le comportement des bagnoles est assez bien réalisé, excepté pendant les accidents où c'est n'importe quoi.

On appréciera cependant les graphismes. Même si, une fois encore, ce n'est pas parfait. Par exemple, sous certains angles, les tribunes semblent désertes. En fait, le public est un gros *sprite* et, si on ne le regarde pas de face, l'impression de remplissage est totalement nulle. D'une manière générale, les voitures ne suffisent pas à combler cette désagréable sensation de vide !

Rien de bien folichon donc, mais les fans apprécieront sans doute. Pour les autres, il est assez difficile d'imaginer que quelqu'un puisse se passionner pour ces courses par l'intermédiaire de ce jeu.

Léo de Urlevan

NASCAR RACING 2003 SEASON — ±29€

DÉVELOPPEUR :	Papyrus
ÉDITEUR :	Sierra
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.sierra.com/games/racing2003

COMPARATIF :
1 – Nascar 2003 ; 2 – Nascar 2002 ; 3 – Nascar Heat

☺
- Graphismes des voitures
- Impression de vitesse
- Montage des meilleurs moments

☹
- IA calamiteuse
- Les menus
- Aucune finesse

CLASSEMENT

GRAPHISME	85 %
SON	78 %
PRISE EN MAIN	85 %
ATMOSPHÈRE	60 %
DESIGN	79 %
MULTIJOUEURS	85 %

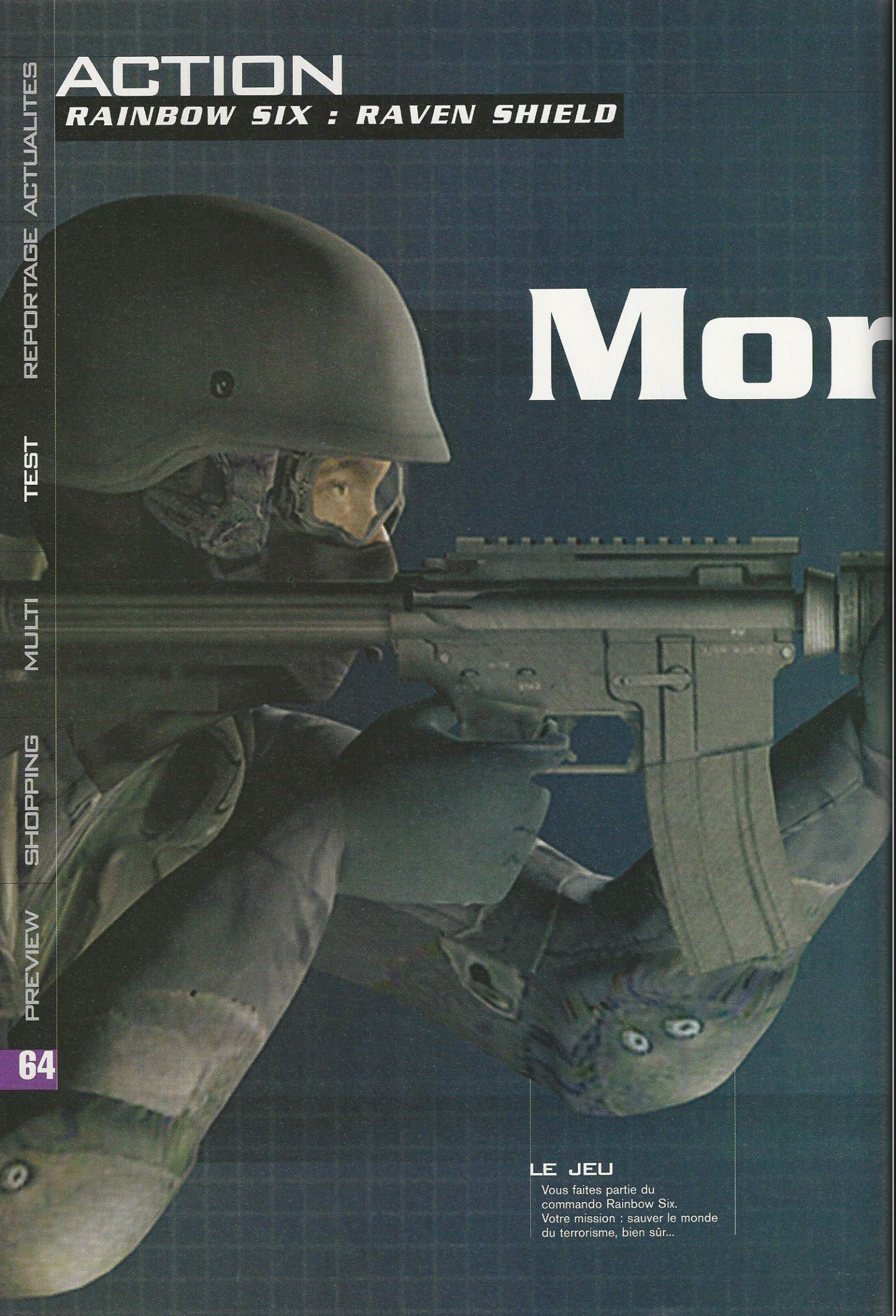
79

ETES LE LEADER DE LA RESISTANCE
DANS UN MONDE POST-APOCALYPTIQUE.
INFILTREZ LE QG DE LA DICTATURE
LOCALISEZ VOS ENNEMIS
AVRIL2003
Devastation © 2003 - The Arxel Guild. Tous droits réservés.
DEVASTATION™
http://devastation.arxeltribe.com
... NEUTRALISEZ-LES... .. . . DEFINITIVEMENT !! ... VOTRE SEULE DEVISE ... SURVIVRE.... .. .ET PRENDRE LE POUVOIR !!
©2002 ARUSH Entertainment, division de World Entertainment Broadcasting Corporation. Développé par Digitalo Studios, Inc., Unreal ®. Co-édité par ARUSH Entertainment et HD Interactive. Devastation est une marque commerciale de World Broadcasting Corporation. ARUSH, ARUSH Entertainment, les logos ARUSH Entertainment et Play Outside the Box sont des commerciales de World Entertainment Broadcasting Corporation. Le logo HD Interactive est une marque commerciale de HD Unreal et Epic Games sont des marques déposées d'Epic Games, Inc. Digitalo et le logo Digitalo sont des marques commerciales Studios, Inc. Toutes les autres marques et tous les autres logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.
MSI Multimedia
ZONE JEUX
AMD
arxel tribe
TDK
digitalo
HD

ACTION

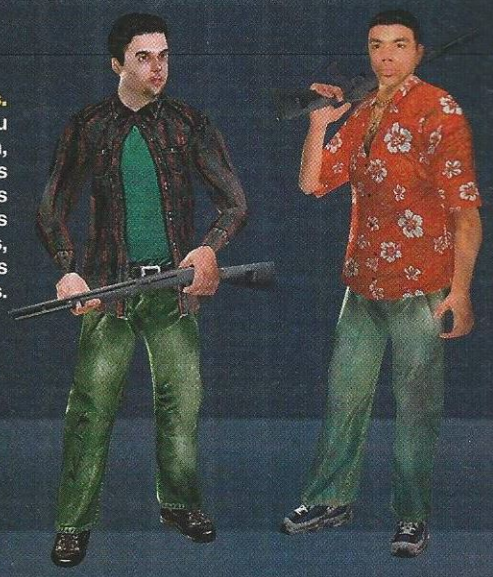
RAINBOW SIX : RAVEN SHIELD

Mor



LE JEU

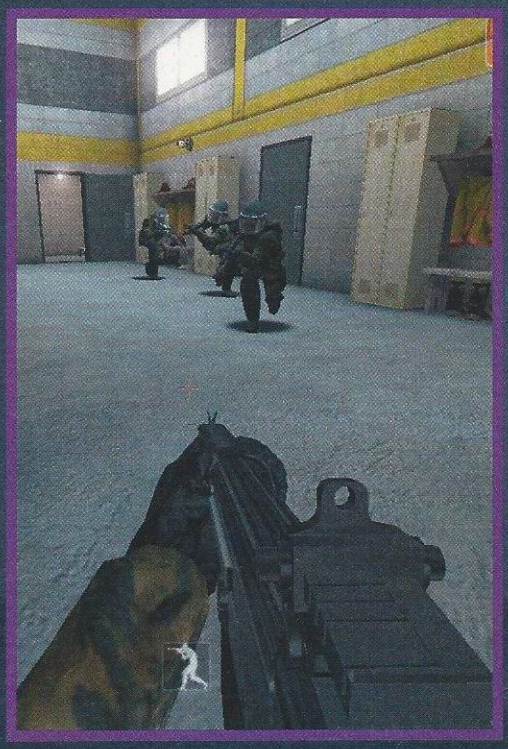
Vous faites partie du commando Rainbow Six. Votre mission : sauver le monde du terrorisme, bien sûr...



Terroristes. Selon le lieu de la mission, vos hommes seront confrontés à différents types d'ennemis, aux looks bien distincts.

telle randonnée

QUOI QU'EN DISENT CERTAINS, TOUTE LA FAMILLE DES RAINBOW SIX AVAIT BESOIN D'UN PETIT LIFTING. C'EST DÉSORMAIS CHOSE FAITE AVEC LE DERNIER-NÉ, RAVEN SHIELD !



"Cover me !" En tant que leader du groupe, vous avez la possibilité de vous déplacer seul, ou avec vos coéquipiers, toujours sur le qui-vive.

Parfois, on se dit à la sortie d'un jeu qu'il "colle parfaitement à l'actualité". Coup de chance, plan marketing... Mais en d'autres temps, peut-être en raison du contexte, une seule phrase nous vient à l'esprit : "Ce n'est pas vraiment le moment !". Dans cette ambiance de conflit entre la France et les Etats-Unis, et cette guerre qui se profile à l'horizon, l'état d'esprit dans lequel est testé un jeu touchant de près ou de loin à ces thèmes ne peut être totalement objectif. On laissera donc de côté l'aspect "nous sommes le seul rempart séparant le monde civilisé de la terreur". Et oublions la télévision qui remet une pièce dans le nourrain en diffusant Delta Force, avec Chuck Norris. Au moins, avec les Rainbow Six, les soldats viennent de tous les horizons. De toute façon, vous n'êtes pas là pour parler politique... Alors, place au jeu !

Si vous êtes un tant soit peu au courant de l'histoire des Rainbow Six, vous savez que ces jeux possèdent leur propre identité et se différencient toujours de leurs concurrents (Delta Force, SWAT 3...). Sans parler de Ghost Recon bien sûr, issu de l'imagination du même créateur. Leur succès repose donc sur plusieurs points très facilement identifiables : la stratégie permettant au joueur de suivre les consignes par défaut (pour les feignants et les adeptes du shoot) ou bien celles que vous aurez définies au préalable (itinéraires, techniques...), l'action à laquelle on participe en tant que chef de groupe (Rouge, Vert, Or),

RAINBOW SIX : RAVEN SHIELD

1 Montagne. Vos diverses missions vous emmèneront dans de nombreux pays, dont la France. Ici, vous vous trouvez plus précisément dans les Alpes.

2 Tel est pris... Dans certaines missions, il vous est possible de prendre par surprise les terroristes qui vous attendent ailleurs.

1

2

VOTRE ÉQUIPE SERA TOUJOURS LÀ POUR VOUS COUVRIR.

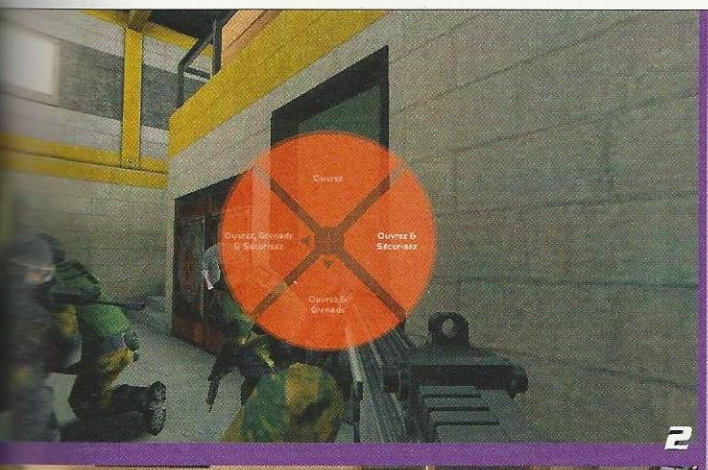
les déplacements et les phases de combat saccadés car en fait rythmés par les *"Alpha, Tango, Charlie, Go Go Go !"*, et une multitude de lieux servant de théâtre aux opérations (villa, aéroport, usine désaffectée...).

Tels sont les quatre ingrédients principaux du succès des Rainbow Six. Modifier cette recette serait suicidaire pour la licence... Raven Shield la suit donc à la lettre, tout en simplifiant l'interface de jeu, rendue plus intuitive et surtout plus accessible au novice qui aimerait toucher à la partie stratégique. Comme, par exemple, la possibilité de définir l'angle de vue que vos hommes adopteront une fois au point de ralliement. Il en va de même pour la phase action où, comme nous vous le faisions remarquer lors de la preview, le nouveau système d'icônes permet de gérer son groupe bien plus facilement. Mais si ce troisième opus est le meilleur de la série, c'est en grande partie grâce au soin apporté aux graphismes et à l'intelligence artificielle.

Le nouveau moteur graphique permet en effet d'évoluer dans des décors vraiment somptueux, formidablement détaillés. Les personnages subissent, eux aussi, le même traitement et leur squelette d'animation y gagne en réalisme (déplacements, collisions, chutes...). Et concernant l'IA, vos hommes meurent désormais beaucoup moins facilement et sont dotés de meilleurs réflexes. Pour exemple, lors de vos progressions, un des membres de votre équipe sera toujours là pour couvrir vos arrières, en marchant à reculons. Au cas où vous seriez passé à côté d'un terroriste sans le voir par exemple.

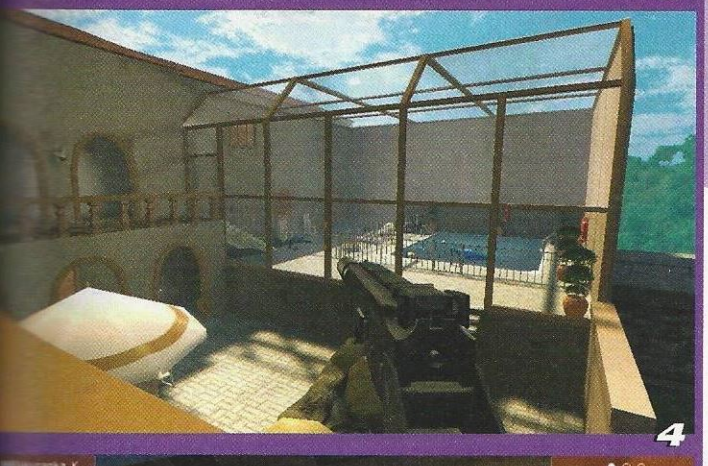
Nan, vraiment, la seule chose que l'on puisse reprocher à Rainbow Six dans son ensemble, et à Raven Shield en particulier, est un manque cruel de scénario... Du coup, le jeu est quelque peu répétitif, et on a l'impression de faire la même chose à chaque coup. Toujours est-il que Raven Shield reste une valeur sûre pour tous les amateurs du genre. Et son lifting lui donne une seconde jeunesse.

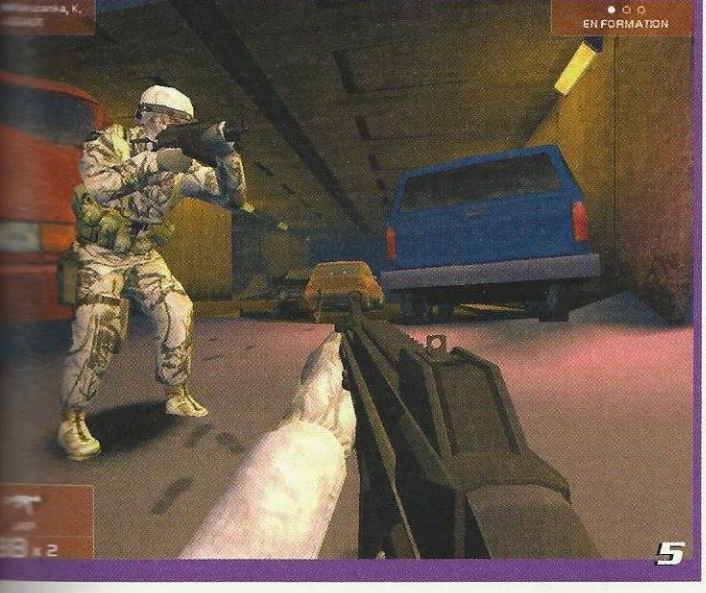
Loïc Claveau



2

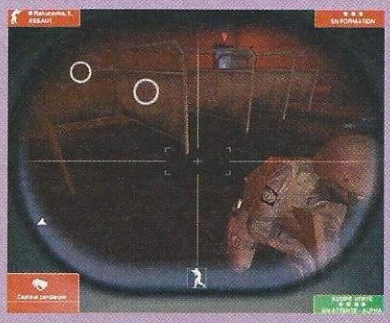
3


4



5

Les gadgets



Détecteur cardiaque. Cet appareil est utilisé pour repérer les battements de cœur des terroristes. Et ce, même à travers les murs. Très pratique donc !

Lunette thermique. Très utile pour le sniper, cette vision lui donne la possibilité de voir à travers les surfaces solides les formes des ennemis via la température de leur corps.

Vision nocturne. Traditionnel mais toujours très efficace lorsque vous devez remplir une mission de nuit ou quand vous êtes dans un intérieur obscur.

2 Choix. L'arborescence des décisions est très pratique et simple à utiliser lorsque l'on veut agir vite.

3 Freeze ! De temps en temps, lorsque vous rushez dans une pièce, vous surprenez tellement certains terroristes, qu'ils se rendent. Vous n'avez plus qu'à les menotter.

4 Villa. Les graphismes sont très réussis, tant au niveau des détails que des ombres et lumières.

5 Tenue. Selon l'endroit où vous vous rendez, la tenue vestimentaire de vos hommes varie. Votre camouflage s'adapte aux circonstances.

RAINBOW SIX : RAVEN SHIELD — ±43€

DÉVELOPPEUR :	Red Storm
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.ravenshield-fr.com

COMPARATIF :
1 – Ghost Recon ; 2 – Raven Shield ; 3 – Delta Force

CLASSEMENT

GRAPHISME	92 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	89 %
ATMOSPHÈRE	83 %
DESIGN	89 %
MULTIJOUEURS	93 %

☺
- Les graphismes
- L'interface
- L'intelligence artificielle

☹
- Toujours ce manque de scénario

89

SIMULATION

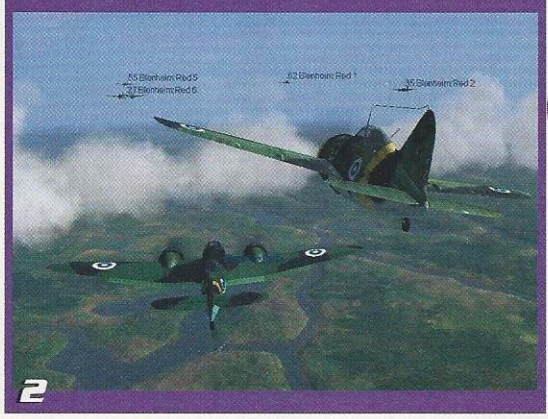
IL-2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES

Nomination Gen4 d'Or

Barbarossa s'envoie en l'air

LES SIMULATIONS DIGNES DE CE NOM SONT RARES. IL Y A TOUJOURS UN DÉFAUT : IA, GAMEPLAY... MAIS IL-2 EST PARFAIT. A TOUS LES NIVEAUX !

1



2

LE JEU

Vous pilotez des avions allemands ou russes, entre 1941 et 1945, et participez à de terribles affrontements dans des campagnes dynamiques. Découvrez ainsi des dizaines d'avions de légende !

ILS TIRENT. LOGIQUE ! LA MORT NOUS FAUCHE EN PLEIN VOL. DUR !

Quand, en 1941, Hitler rompt le pacte germano-soviétique, il scinde son armée en trois. L'aviation jouera un rôle vital dans l'opération Barbarossa. Trois millions d'Allemands se dirigent donc vers l'Est : soit les trois-quarts des fantassins, et plus de 60 % de l'aviation. Tout doit être plié en huit semaines. Mais c'est sans compter sur la pugnacité cosaque...

Dans IL-2, vous incarnez un pilote, allemand, russe, hongrois ou finlandais. Les campagnes sont très dynamiques, et les missions, bien qu'aléatoires, suivent les progressions historiques des troupes de l'époque. Avant d'amorcer le moindre décollage, on crée un pilote. Jetons un coup d'œil sur la difficulté que l'on va lui imposer.

Pas de doute, il s'agit d'une simu. Invulnérabilité et munitions infinies sont habituellement les deux points importants. Là, il existe 24 paramètres ajustables ! Effets de torque, voiles rouges et noirs, turbulences, nuages...

Tout est parfait ! Même en haute altitude, on distingue parfaitement les champs des cours d'eau qui s'étalent à perte de vue. Difficile de faire la différence entre une photo prise du ciel et un *screenshot*. En faisant du rase-mottes, l'ensemble est tout aussi joli, et très détaillé.

Tiens, tiens... Des ennemis, juste au-dessus. Hop, on remonte ! Un voile. Normal ! Ils tirent. Logique ! La mort nous fauche en plein vol. Dur ! Euh... C'est le mode le plus simple, là ? Autre vol, autre avion, plus léger celui-là. Idéal pour un *dogfight* endiablé. L'ennemi se débrouille bien. Il est "locké", mais s'échappe grâce à une accélération fulgurante. Le bougre a dû enrichir le mélange, et fuit.

L'ambiance s'avère excellente. Vous recevez des messages des contrôleurs aériens, afin de corriger votre trajectoire... Ils s'expriment dans la langue de votre pays. Quand vous êtes du côté allemand et que vous vous faites engueuler en allemand, c'est... effrayant !

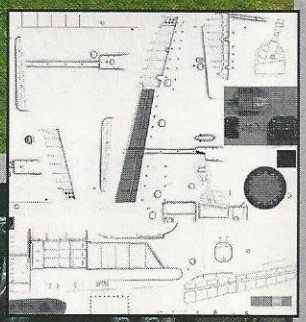
Modélisation du LA-7

Un tel niveau de finesse graphique n'est pas très commun. Voici le LA-7, un chasseur russe, vu de l'extérieur, et son cockpit. En allant fouiller dans le répertoire du jeu, on tombe sur des petites merveilles. Comme les textures, par exemple. Celle du LA-7 n'est pas tout à fait complète, nous n'avons pas trouvé le fichier de couleurs mais peu importe... Certains avions ont une "tendance" été, et une autre, hiver. Plus frappant : le cockpit est une photo. D'où le réalisme à l'intérieur des appareils.

1 Design. Penser à racheter de la peinture pour décorer l'avion.

2 Escorte. Dès que la frontière sera franchie, l'attaque commencera.

3 La classe... Et c'est un de mes équipiers qui m'a percuté !



Même après plusieurs dizaines d'heures, on n'a pas encore fait le tour de tous les avions. Les campagnes dynamiques vous briefent sur le contexte historique, la situation politique... Instructif sur toute la ligne, tant sur l'Histoire que sur les modèles comportementaux des avions de l'époque.

Mais quelle souffrance ! C'est très, très dur. Passer une mission en mode Difficile relève de l'exploit. N'hésitez pas à baisser le niveau de difficulté, car vous êtes en présence d'un titre exceptionnel. A ne manquer sous aucun prétexte si on est fan du genre !

Et pour augmenter la durée de vie, sachez qu'il existe un éditeur de niveaux avec possibilité de créer des scripts pour mettre en scène des batailles historiques. Il y a tous les outils pour... Bien sûr, ce n'est pas tout à fait une nouveauté, IL2 Sturmovik existait déjà. Mais Forgotten Battles est un *stand alone*, et vous pourrez donc le découvrir même si vous n'avez pas le premier. **Léo de Urlevan**

IL-2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES — ±40€

DÉVELOPPEUR :	1C : Maddox
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.il2sturmovik.com/

COMPARATIF :
1 - IL2 Sturmovik Forgotten Battles ;
2 - IL2 ; 3 - Combat Flight Simulator

☺
- Graphismes somptueux
- Réalisme sans faille
- A 32 en Multi !

☹
- Temps de chargement des missions
- Difficulté élevée

CLASSEMENT

GRAPHISME	95 %
SON	92 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	89 %
DESIGN	85 %
MULTIJOUEURS	89 %

91

GESTION

CASINO INC.

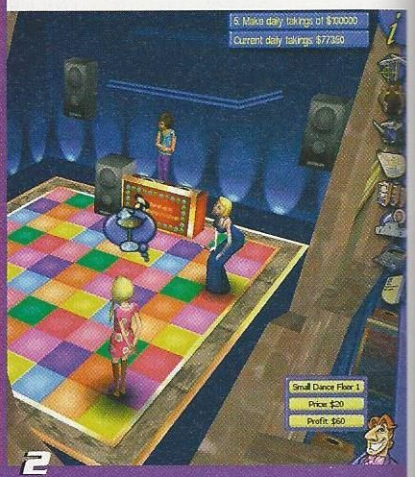
LE JEU

Vous prenez le contrôle d'un casino. Etendez votre empire à travers toute la ville en remplissant vos coffres ! Ciblez votre clientèle et ruinez-les !

1

1 Graphismes. En regardant les jetons sur les tables et en jaugeant l'humeur des joueurs, on sait très vite si les affaires tournent.

2 Approprié ? Est-ce le bon décor pour passer de la musique classique ? En revanche, tout ce qui est disco devrait cartonner !

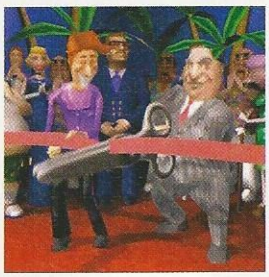


2

Tout sur le vert !

QUOI DE PLUS NATUREL QU'UN JEU DE GESTION SUR LES CASINOS ? L'ARGENT APPELLE L'ARGENT, ET ON S'EN APERÇOIT TRÈS VITE !

Après un tutorial des plus efficaces, vous vous installez dans une ville aux mille lumières. Au départ, vous possédez un tout petit capital, et un seul étage dans un immeuble. Vous placerez des roulettes, des bandits manchots, des tables de poker... Et pour faire durer le plaisir des consommateurs, vous installerez également deux ou trois stands ici et là, pour les alimenter en friandises. Bien entendu, vous augmenterez vos économies. Mais vous les dépenserez vite en embauchant un personnel compétant.



Au fil des niveaux, de nouvelles attractions s'offrent à vous. Et on peut également sortir du cadre du casino puisqu'il est possible de construire un cinéma ou une discothèque à l'intérieur de l'immeuble. On paramètre des choses bien plus marrantes que dans n'importe quel autre jeu de ce genre. Monter ou baisser les salaires, augmenter ou réduire les mises, ajouter quelques décorations...

Plus distractif encore : vous aurez les moyens de changer la musique dans la discothèque. En fait, tout dépend de votre clientèle. Avez-vous mis des bornes d'arcade dans vos salles ? Si oui, les jeunes seront attirés et vous devrez passer toute la musique qu'ils aiment. Si vous visez une clientèle plus bourgeoise, attirée par le black jack par exemple, organisez alors de somptueuses noubas à base de musique classique, et augmentez les prix des consommations. Il faut prendre l'argent où il se trouve.

Pour ce genre de public, il faut également penser à organiser des services de navettes à travers la ville, entre les hôtels et le casino, ainsi que des campagnes d'affichage. Le personnel doit aussi être compétent. La difficulté n'est pas élevée et représente un modèle de progressivité. Rien d'insurmontable, mais une très bonne durée de vie au travers des cinq hôtels dont il faudra vous emparer, du rez-de-chaussée jusqu'au toit.

Evidemment, le jeu ne serait pas complet sans un petit côté mafieux. La gestion interne du casino est de votre ressort, mais les rapports avec la ville vous feront rencontrer une faune à peine fréquentable. Un empire ne s'étend pas sans écraser quelques pieds...

Léo de Urlevan

NASCAR RACING 2003 SEASON — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Konami
ÉDITEUR :	Konami
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.casinoincgame.com

COMPARATIF :
1 – Roller Coaster Tycoon ;
2 – Casino Inc. ; 3 – Zoo Tycoon

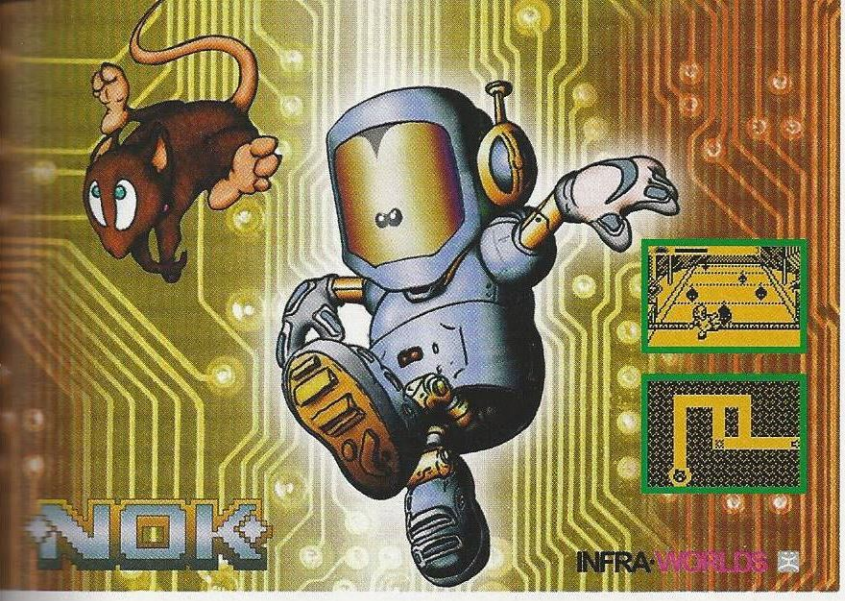
☺
- Gestion interne et de la ville
- On ne se prend pas au sérieux
- Très complet

☹
- Répétitif
- Trop de menus
- Assez simple

CLASSEMENT

GRAPHISME	84 %
SON	79 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	81 %
DESIGN	85 %
MULTIJOUEURS	- %

87



Téléchargez par SMS vos logos et vos sonneries sur votre mobile Nokia

1. Tapez **COMMANDER** suivi d'un espace puis de la référence choisie. Exemple : COMMANDER NOKFEAR
2. Envoyez votre SMS à Nokia au :
   2 10 10 si vous êtes client Bouygues Telecom
   80 111 si vous êtes client Orange
   2 10 11 si vous êtes client SFR
3. Reçevez votre commande sur votre mobile Nokia et enregistrez-la en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Prix maximum par logo et sonnerie : 1,50 EUR par envoi hors coût d'un SMS[1]

Bouygues Telecom · orange · SFR

Ce coût est directement ajouté à votre facture téléphonique (ou déduit de votre recharge prépayée), tout comme le coût d'envoi du SMS.

Ces logos et sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia uniquement :

- les fonds d'écran sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510.
- les logos opérateurs et les sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 3210, 6110, 6130, 6150, 5210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 7650, 8810, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9110i, 9210, 9210i.

Sonneries

TOP 10

	Références
Alphonse Brown	ALPHONSE
Les bronzés font du ski	BRONZES
Lose yourself	LOSEYOUR
Paris latino	PARISLAT
All the things she said	SAID
Dilemma	DILEMMA
Jenny from the block	JENNYFRO
Les Simpsons	SIMPSONS14
L'Exorciste	TUBULAR
Objection (Tango)	OBJECTION

RAP-R&B

	Références
03' Bonnie & Clyde	BONNIECL
Qu'est-c'tu fous cette nuit ?	QUESTCTU
Sing for the moment	SINGFORT
Bump, bump, bump	BUMPBUMP
Without me	WITHOUTM
Addictive	ADDICTIV
Qui est l'exemple ?	QUIESTLE
591	591
Fallin	FALLIN
I need a girl	INEEDAGI
Miss California	MISSCALI
T. D. S. I.	TDSI
Block party	BLOCKPAR
Hey sexy lady	HEYSEXYL

ROCK-POP

	Références
Le chemin	LECHEMIN
Complicated	COMPLIC
Sk8er boil	SKATERBO
J'ai demandé à la lune	JAIDEMAND
L'aventurier	LAVENTUR
Au soleil	AUSOLEIL
Manhattan - Kaboul	MANHATTA
Marie	MARIE
Ne reviens pas	NEREVIEN
Que je t'aime	QUEJETAI
Smoke on the water	SMOKEONW
Smooth criminal	SMOOTHCA
Clint Eastwood	CLINTEAS
Thunderstruck	THUNDER

TECHNO-DANCE

	Références
Feel	FEEL
Can't stop loving you	CANTSTPL
Not gonna get us	NOTGONNA
Etre un homme comme vous	ETREUNHO
Cassé	CASSE
Entre nous	ENTRENO
A 20 ans	A20ANS
Beautiful	BEAUTIF2
Au jour le jour	AUJOURLE
Laisse-moi	LAISSEMOI
Cry me a river	CRYMEARI
Mundian to bach ke	MUNDIANT
The Ketchup song	ASEREJE
Whenever, whereever	WHENEVER
Tide is high	TIDEISHI
Kusha Las Payas	KUSHALAS
Stach stach	STACHSTA
Just like a pill	JUSTLIKE
Sache	SACHE
Y. M. C. A.	YMCA53

TV-CINÉMA

	Références
Sex and the city	SEXANDTH
Mission Impossible	MISSIONI
La famille Addams	ADDAMSFA
Buffy le Vampire	BUFFY2
Star Wars	STARW
Starsky & Hutch	STARSKY61
Benny Hill	BENNYHIL
Capitaine Flam	CAPITAIN
Inspecteur Gadget	GADGET
Wake up (from Matrix)	WAKEUP39
James Bond	BOND
Halloween	HALLOWEE58
La petite maison dans la prairie	PRAIRIE26
Magnum	MAGNU
Le flic de Beverly Hills	AXELF
Maya l'abeille	MAYALABE
Galactica	GALACTIC13
Ghostbusters	GHOSTBUS
Ma sorcière bien aimée	BEWITCHED
Melrose place	MELROSEP

Fonds d'écran

NOKBBOY

NOKCOOL

NOKZOUB

FIEHEART

PEACE10

FIREBIRD

DAGGER

ANUBIS

DUDE

GOODLUCK

JTKR

LUVYA

ALIEN

DRAGONY

TIGERY

TRIB03

CALLME16

DRAGON56

DRACO

GARP227

BMXBIK01

CAMO

KEIKO

SAILBOAT65

KITYKITY

Logos opérateurs

NOKFEAR

NOKYEAH

NOKOUPS

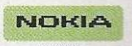
SPEEDPIG

YODA

UNIFLOW

SCORPION

WWHI1



NOKIA1

DRAGON23

WASHING

LIZARD83

EYETRIBE

Téléchargez le jeu NOK sur votre Nokia 3410 !

1. Envoyer NOK au 61 064*. Vous recevez alors un signet.
2. Cliquez 2 fois sur "Options" puis sur "Enregistrer".
3. Allez dans le menu "Services" puis sélectionnez "Signets" puis "NOK" pour lancer la connexion WAP et télécharger le jeu NOK.
4. Une fois le jeu téléchargé, vous pouvez jouer à NOK à tout moment. Il sera stocké dans le menu "Applications" de votre Nokia 3410.

* Service dépendant du réseau. 0,35 Euros + coût d'envoi d'un SMS puis prix par minute d'une connexion WAP. Veuillez vérifier le coût de la communication WAP auprès de votre opérateur (environ 2 minute de communication WAP). Au préalable, vérifiez que votre contrat opérateur est activé pour le WAP (l'activation de ce service est gratuite) et que votre Nokia 3410 est paramétré pour le WAP. AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical. Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulation lumineuse, veuillez consultez votre médecin avant toute utilisation.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE®

GESTION

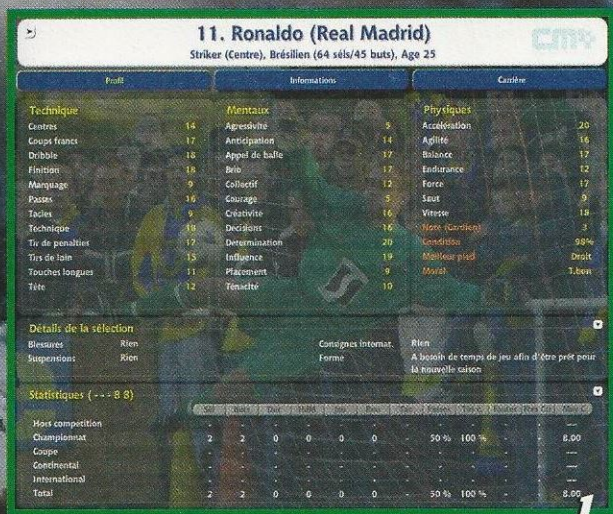
L'ENTRAÎNEUR 4

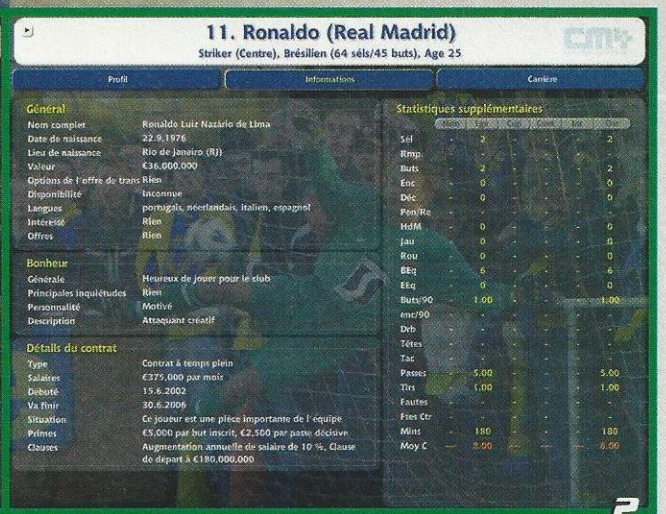
LE JEU

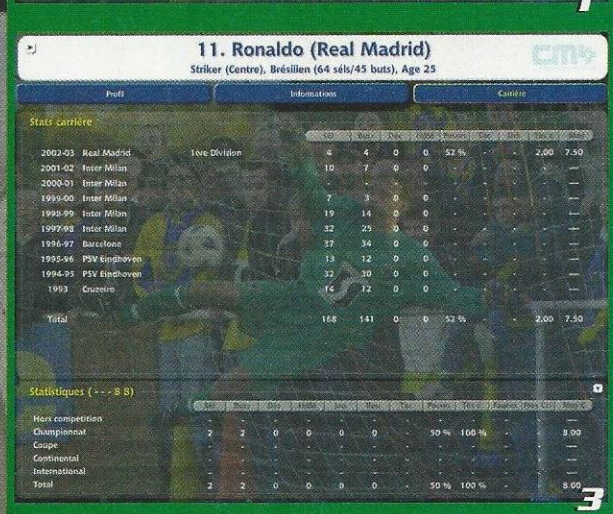
Vous prenez en main la destinée d'un club de football dans une des 88 divisions appartenant aux 39 pays "jouables" pour le moment. Serez-vous adulé par les fans, ou vilipendé par la presse ? La balle est dans votre camp...

They are the champ

SPORTS INTERACTIVE A LE CHIC POUR AMÉLIORER UN JEU DÉJÀ PROCHE DE LA PERFECTION...







1 Profile. Caractéristiques (techniques, mentales et physiques), forme, moral, statistiques...

2 Informations. Valeur, désirs, problèmes, promesses, personnalité, statistiques additionnelles...

3 Historiques. Clubs successifs, transferts, statistiques générales saison par saison...

Autant être clair : ce titre ne plaira pas à tout le monde. Si vous n'êtes pas amateur de foot, passez votre chemin ! Si les jeux de management vous hérissent le poil, faites de même, et vite ! Si vous pensez que les supporters sont des bœufs abreuvés de haine et de bière, idem ! Bon, maintenant que nous sommes entre gens de bonne compagnie, on peut commencer à parler du dernier bijou sorti des studios de Sports Interactive.

L'Entraîneur 4 est le meilleur de la série. Ça ne fait aucun doute. Le troisième opus ne comptait que de rares défauts, son petit frère s'approche un peu plus encore de la perfection. Certes, les cartes graphiques ne seront pas mises à rude épreuve... Mais qu'importe ! "SI" a simplement fait appel à Embado, une société spécialisée dans le "web design", pour remodeler les menus, les rendre plus ergonomiques, plus agréables...

Un petit temps sera donc nécessaire "aux vieux de la vieille". Mais au final, l'utilisation du second bouton de la souris (ouvrant directement le menu Action) et une foule de raccourcis clavier vous seront d'une grande utilité pour naviguer entre les innombrables tableaux : effectif, réserve, juniors, tactique, entraînement, compétitions, classement, statistiques... Et si ça rebute certains, c'est bel et bien là que réside tout le charme de ce titre.

TOUT CE QUI CONCERNE LE MONDE DU FOOT EST PRÉSENT !

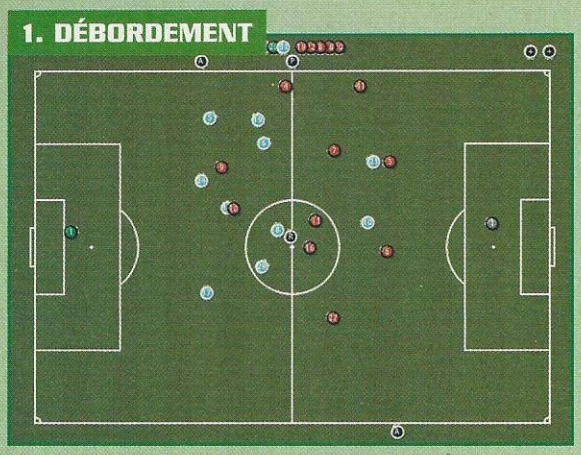
L'Entraîneur vous permet de tout faire, si ce n'est prendre un café avec une jolie fille. Enfin, on ne sait jamais... Il vous permettra de décrocher un rendez-vous, pour peu qu'elle soit fan et adepte du jeu *online*. En tout cas, tout ce qui concerne de près ou de loin le monde du foot est présent : états d'âme des joueurs, pression des médias, coups de vice des agents...

Les améliorations sont nombreuses. Les fiches des joueurs ont gagné en clarté : les caractéristiques sont classées par famille (technique, mental et physique), les infos sur le joueur lui-même sont encore plus nombreuses (date et lieu de naissance, niveau de bonheur, problèmes personnels, personnalité, statistiques additionnelles), et l'historique est toujours aussi fidèle à la réalité.

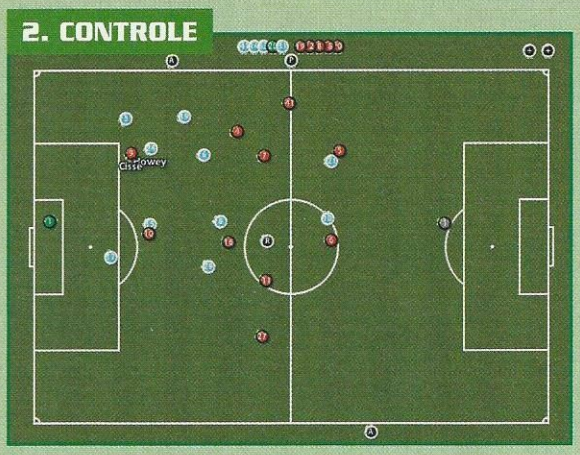
ions !

Des matches haletants !

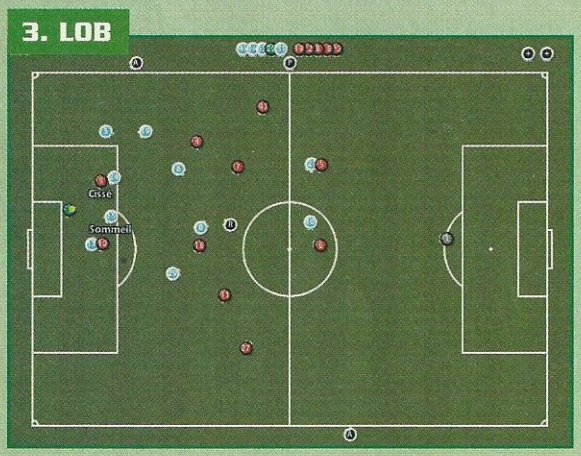
La retransmission des matches est un grand moment de bonheur... Le tout nouveau système donne une parfaite vision du style de jeu employé par votre équipe. Vous vous surprendrez à hurler de joie quand votre attaquant marque un but.



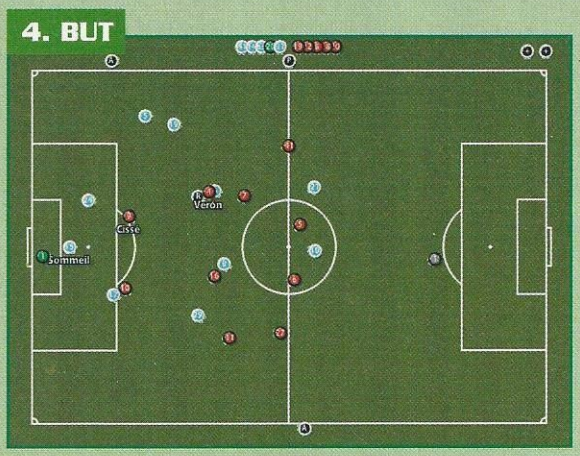
Juan Sebastian Veron déborde sur l'aile droite et voit l'appel de Djibril Cissé en profondeur...



Superbe contrôle de l'ancien Auxerrois, qui prend de vitesse les défenseurs adverses...



L'international français a vu la sortie du gardien et, comme il est avancé, tente le lob...



GOAAAAAAAAL ! Le ballon termine au fond des filets. 1-0 pour Manchester United.

Les phases d'entraînement ont toutes été revues. Ainsi, vous pouvez décider du programme à l'aide de vingt modules différents (endurance, sprint, tactique, opposition, musculation, repos...) et demander, après chaque séance, l'avis de vos adjoints sur la prestation de n'importe quel joueur. Très utile avant de composer son équipe et de décider qui laisser sur le banc.

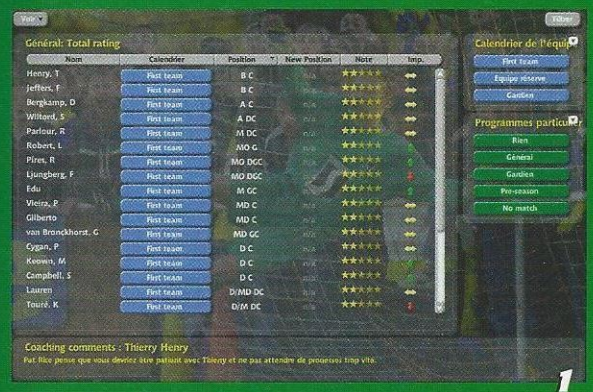
Les tactiques sont plus complexes. Outre le positionnement de vos joueurs et les instructions données à votre équipe (comportement défensif, tackles durs et contre-attaque), vous pouvez définir les grandes lignes du jeu de chaque homme (faire des appels en profondeur, s'excentrer pour déborder et centrer au premier poteau). Tout est possible...

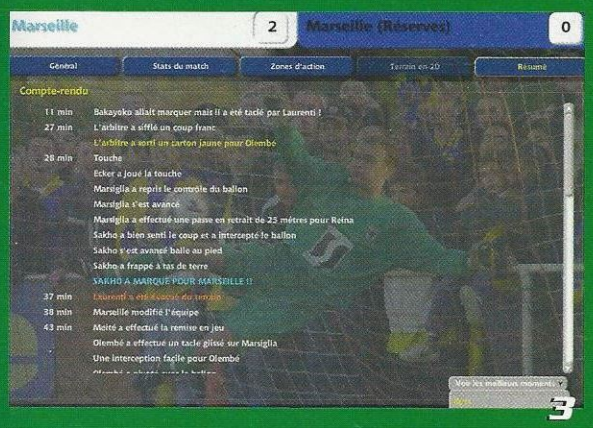
LA RETRANSMISSION DES MATCHES EST UNE GRANDE RÉUSSITE !

La retransmission des matches constitue la grande innovation de ce quatrième volet *(voir encadré)*. Le nouveau système, "en fausse 2D", est une grande réussite. Il est possible de suivre la rencontre dans son intégralité, ou uniquement les moments forts, et on visualise parfaitement la façon dont évolue chaque joueur et, de manière générale, l'équipe. Ce qui pèche saute aux yeux, et les ajustements tactiques à adopter deviennent évidents.

Au coup de sifflet final, on peut revisionner tous les moments forts, comme ses buts. Et pas seulement ceux marqués par vos joueurs. En cliquant sur n'importe quel match (comme celui de votre prochain adversaire), vous pouvez consulter le compte rendu et voir les plus belles actions. Ainsi, on a une petite idée de son style de jeu et on peut adapter sa tactique en conséquence.

Il ne manque plus qu'une pluie de piles et de batteries de portables, sans oublier les insultes des supporters





1 Entraînement. A tout moment, vous pouvez demander à un adjoint son avis sur la prestation de tel ou tel joueur (forme, implication, état d'esprit...).

2 Proposition. Les contrats sont plus complexes, avec une foule d'options. Autant d'arguments pour convaincre le Barça de lâcher sa star !

3 Compte rendu. Le résumé du match vous permet de revoir toutes les grosses actions. Aussi bien pour le vôtre que pour celui d'une autre équipe !

LA MAGIE DU NET

S'il est un jeu qui, depuis des années, a su profiter de la magie du Net, c'est bien L'Entraîneur. Ce titre a toujours été en constante évolution, grâce aux patches distillés sur les sites officiels et aux updates dispos sur ceux des fans. Championship Manager 4 (son nom en anglais) ne dérogera pas à la règle. Sports Interactive a d'ores et déjà annoncé que la base de données (déjà gigantesque avec 39 pays "jouables", 88 divisions en tout, et pas moins de 200 000 joueurs !) sera etoffée peu de temps après sa sortie. Plus qu'une simple mise à jour, 10 nations devraient être ajoutées. De plus, ce quatrième opus a été optimisé pour le jeu *online* : les codes ont tous été simplifiés et les chargements sont censés être beaucoup moins longs, même sur les machines peu puissantes.

Sélection.
Mais comment a-t-on bien pu se prendre une gifle en Corée du Sud avec de tels joueurs ? Enfin, encore faut-il que leurs entraîneurs ne les empêchent pas de répondre favorablement à une convocation, en prétextant par exemple une petite blessure... Diplomatique, bien sûr !

situés juste derrière, pour que l'on se croie assis sur le banc, vêtu du costume d'entraîneur. Pourtant, la grande force de ce titre ne réside pas dans la retransmission de ses matches, mais dans son réalisme. La base de données est gigantesque et – pratiquement – fidèle en tout point.

On peut passer des heures à étoffer son effectif, à chercher un gaucher pour rééquilibrer l'équipe, à dénicher la future star du ballon rond en envoyant un "chasseur de têtes" aux quatre coins du monde... Mais aussi à essayer de refourguer à un autre club le "chieur" de service qui s'est embrouillé avec tous ses coéquipiers, ou ce mec aux "pieds carrés" qui a accumulé les boulettes. Car il est possible de proposer un joueur à un autre entraîneur.

Que vous soyez adepte de jeux de management ou fan de foot, ruez-vous sur L'Entraîneur 4 ! Jamais un titre ne nous aura plongés avec autant de bonheur et de réalisme dans ce monde à la fois fascinant et... impitoyable. INCONTOURNABLE !!! **Socrates**

L'ENTRAÎNEUR 4 — ±55€

DÉVELOPPEUR :	Sports Interactive
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	28 mars 2003
SITE INTERNET :	www.sigames.com

COMPARATIF :
1 - Championship Manager 4 ;
2 - LFP Manager 2003 ; 3 - 4-4-2

CLASSEMENT

GRAPHISME	80 %
SON	70 %
PRISE EN MAIN	85 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	95 %
MULTIJOUEURS	95 %

☺
- Base de données gigantesque !
- Nouveau système de matches
- Multitude d'options en tout genre

☹
- Toujours par de 3D, mais on s'en fout !
- Si vous n'êtes pas un adepte, vous ne tiendrez pas deux minutes...

98

LE JEU

Vous enquêtez sur des activités terroristes pour sauver la nation. N'oubliez pas de sauver votre peau par la même occasion !

Cinématiques en toc !

1

SNAKE EST À LA BOURRE ET IL A PERDU SA PLACE. FISHER LUI A VOLÉ SON TRÔNE. MAIS MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS...

Metal Gear Solid 2 : Substance est en fait une compilation. On y trouve l'original ("Sons Of Liberty"), ainsi que ses deux add-ons. Au début, vous incarnez Solid Snake, un de ces mystérieux agents secrets capables de tout. Il appartient au groupuscule Philantropy. Ça démarre sur un cargo censé transporter le Metal Gear, un engin de la mort. Virez les Russes de là, et débarquez pour sauver le Président des Etats-Unis ! Ce ne sera plus sous les traits de Snake, mais de Raiden, son alter ego. Et ce, pour tout le reste du jeu. A vous donc de venir à bout de ces terroristes appelés "Sons Of Liberty" !

Assez linéaire, le titre est bourré de cinématiques. On passe beaucoup de temps à les mater, trop d'ailleurs : la moitié du jeu ! Le reste est assez complet : exploration, infiltration, shootage de gueules... Niveau réalisme, ça se tient. Solid et Raiden ne sont cependant pas aussi fins que Sam (Fisher, toujours lui). On marche sur les corps, on appâte les vilains en lançant des chargeurs... Mais même à trois mètres, ils ne nous voient pas. Il y a des limites malheureusement !

MGS est un jeu d'action, et il faut le prendre comme tel pour bien l'apprécier. Question jouabilité, aucun problème ! On passe d'une vue à la troisième personne à une vue subjective pour shooter. Pas facile d'aligner son tir. Mieux vaut donc leur briser le cou en arrivant en traître. A côté des balles, on trouve des seringues anesthésiantes. Les ennemis tombent alors avec des "Zzz" comme dans les dessins animés.

Les angles de la caméra (cette dernière n'étant pas contrôlable) font soit très cinéma, soit vieux jeu d'action quand elle passe en vue de dessus. Par ailleurs, l'animation est vraiment très bonne, et pas mal de mouvements sont à votre disposition. A noter que le mappage des touches par défaut est une calamité. Ça étrangle, ça fait des blagues avec un pistolet...

1 Etrange. Les ennemis passent près de vous sans même vous voir !

2 Virtual Ratage. Les 500 missions VR sont vraiment intéressantes... Dommage !

3 Clint. Snake déchire tout le monde et vous pouvez griller une clope juste après. La cigarette tue, les gars : d'ailleurs le jeu vous met en garde !

4 Connerie. En débloquant les missions, on tombe sur des trucs assez louches.

5 Dodo. Le jeu vise un large public : on endort sans tuer.

ARRIVÉ TROP TARD SUR PC, MGS 2 NE SERA PAS UNE RÉVOLUTION !

Parfois on se prend pour un ninja. Ça, c'est vraiment sympathique. Le lot de gadgets est – bien entendu – présent. Et notamment le fameux "codec", sorte de talkie-walkie vidéo, et ses dizaines de fréquences à retenir ! Profitez de chaque occasion pour les utiliser, car il ne vous faudra pas plus de quinze heures pour venir à bout du mode Normal.

Le niveau de difficulté fait varier l'IA. Des soldats, tout comme le radar d'ailleurs, peuvent être "désactivés". Mais le truc qui peut vous pousser à relancer la machine, c'est de traquer tous les gardes et de les avoir subtilement. Car ça, ça débloque des bonus à la pelle ! On peut ainsi remplacer Raiden par Solid Snake dans certaines phases de jeu. Enfin presque : ce sont les "Snake Tales", cinq petites missions inspirées de ce qui se passe dans MSG2. Pas folichonnes, pas de vraies présentations. A réserver aux fans de Solid donc !

Les missions Virtual Reality sont, quant à elles, graphiquement très moches (un style en théorie, du vide en pratique). Même l'effet "fil de fer" est raté. Enfin bon, c'est l'occasion de s'entraîner sur quelques points précis du jeu (déplacements, armements...). Plusieurs centaines vous sont proposées et chacune se termine par des stats. Une fois remplies, vous débloquez des personnages cachés et leurs missions VR associées.

Le son est au top, avec des voix très bien enregistrées et une musique impeccable de Harry Gregson-Williams *(Armaggedon, Chicken Run...)*. Ça vous plonge dans l'ambiance. Les bruitages sont aussi du meilleur cru. Il n'y a rien à jeter !

Arrivé trop tard sur PC, MGS2 : Substance ne sera pas une révolution comme sur PS2. Les add-ons qu'il contient rallongeront sa durée de vie, mais ne transcenderont pas les joueurs. Les fans d'action trouveront là leur bonheur, les fans d'infiltration resteront sur leur faim. **Jérôme**

METAL GEAR SOLID 2 — ±49€

DÉVELOPPEUR :	Konami
ÉDITEUR :	Konami
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.metalgearsolid2. de

COMPARATIF :
1 - Splinter Cell ; 2 - Ravenshield ;
3 - Metal Gear Solid 2

CLASSEMENT

GRAPHISME	88 %
SON	91 %
PRISE EN MAIN	87 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	83 %
MULTIJOUEURS	–

☺
- L'action
- Les cinématiques
- Les bonus Substance

☹
- Les cinématiques si on les aime à petite dose
- Le manque relatif de profondeur de l'infiltration

86

ACTUCES

CE MOIS-CI, CETTE RUBRIQUE A ÉTÉ UN PEU RÉDUITE POUR CAUSE DE "SOLUCES". DE TOUTE FAÇON, IL N'Y AVAIT PAS BEAUCOUP DE BONNES CHOSES À SE METTRE SOUS LA DENT... PAS DE REGRETS ! CECI DIT, VOICI L'ESSENTIEL DES CODES CONCERNANT LES MEILLEURS JEUX DU MOMENT.

Unreal II

Pendant le jeu, appuyez sur ² (sous la touche Escape) et – en respectant les majuscules – écrivez **BeMyMonkey()** pour activer le cheat mode. Vous pouvez maintenant entrer les **codes** suivants :

Loaded()	Toutes les armes
Get all ammo	Toutes les munitions
God()	Invulnérabilité
Invisible()	Invisibilité
ToggleSpeed	Pour se déplacer deux fois plus vite
Fly()	Pour voler
Ghost()	Mode passe-muraille

Testé sur la gold américaine

Freelancer

Dans **"C:\Mes documents\My Games\Freelancer"**, éditez le fichier **PerfOptions.ini**. Et ajoutez la **ligne** :

DIFFICULTY_SCALE = 0.00

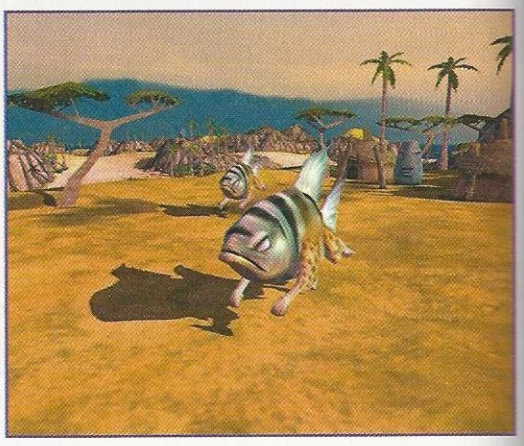
Tout vous semblera beaucoup plus simple !
Testé sur la gold américaine

Impossible Creatures

Il y a deux mois, nous vous présentions des codes pour Impossible Creatures. Nous nous basions sur la version gold américaine. Changement de programme : plutôt que d'appuyer sur ², il faut appuyer sur la touche **ù** (ou "**%**"). Et voilà d'autres **codes**, pour nous faire pardonner :

cheat_electricity 1000	1000 unités d'électricité
cheat_coal 1000	1000 unités
cheat_buildings	Accès à tous les bâtiments
cheat_rank	Niveau de recherche le plus élevé

Testé sur la VF



Rise of Nations

Pendant une partie, appuyez sur la touche **Entrée** et saisissez le **code** suivant :

cheat reveal on	Voir toute la carte
cheat add 5 musketeer	Cinq mousquetaires au curseur
cheat add new city	Nouvelle ville
cheat add heavyarcher	Un groupe d'archers au curseur
cheat resource all + 1000	Toutes les ressources augmentent de 1000
cheat victory	Victoire
cheat age X	Le joueur passe à l'âge X
cheat military X	Le joueur passe à l'âge militaire X
cheat civic X	Le joueur passe à l'âge civique X
cheat commerce X	Le joueur passe à l'âge commercial X
cheat science X	Le joueur passe à l'âge scientifique X

Testé sur la gold américaine

RESTAURANT EMPIRE

PAR LES CREATEURS DU CELEBRE HOTEL GIANT

LA SIMULATION DE VIE 3 ETOILES !

UNE RICHESSE DE JEU INCOMPARABLE
3 villes à explorer, 5 thèmes de restaurants différents, 30 Chefs aux talents variés et plus de 400 recettes et ingrédients vous donnent des possibilités infinies.

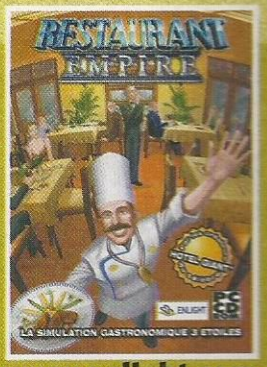
UN RÉALISME IMPRESSIONNANT
Environnements et personnages sont entièrement en 3D temps réel avec un niveau de détail encore jamais vu. Vivez au rythme de vos clients, regardez les manger et apprécier les petits plats que vous avez mitonnés !

UNE JOUABILITÉ INSTINCTIVE
Choisissez en un tour de main les recettes qui feront de vous un chef réputé et un restaurateur prospère.
D'un simple clic, modifiez menus, ingrédients, prix et qualité de service... et voyez le résultat!

UNE LIBERTÉ TOTALE
Plus de 300 objets de décoration intérieure pour choisir votre style de restaurant et tout changer du sol au plafond.

UNE CUISINE À LA CARTE
Choisissez la spécialité culinaire qui vous représente le mieux : cuisine française, italienne ou américaine.

DES CHALLENGES INÉDITS
Participez à des tournois de Chefs et obtenez la toque de Grand Maître en préparant des recettes uniques.

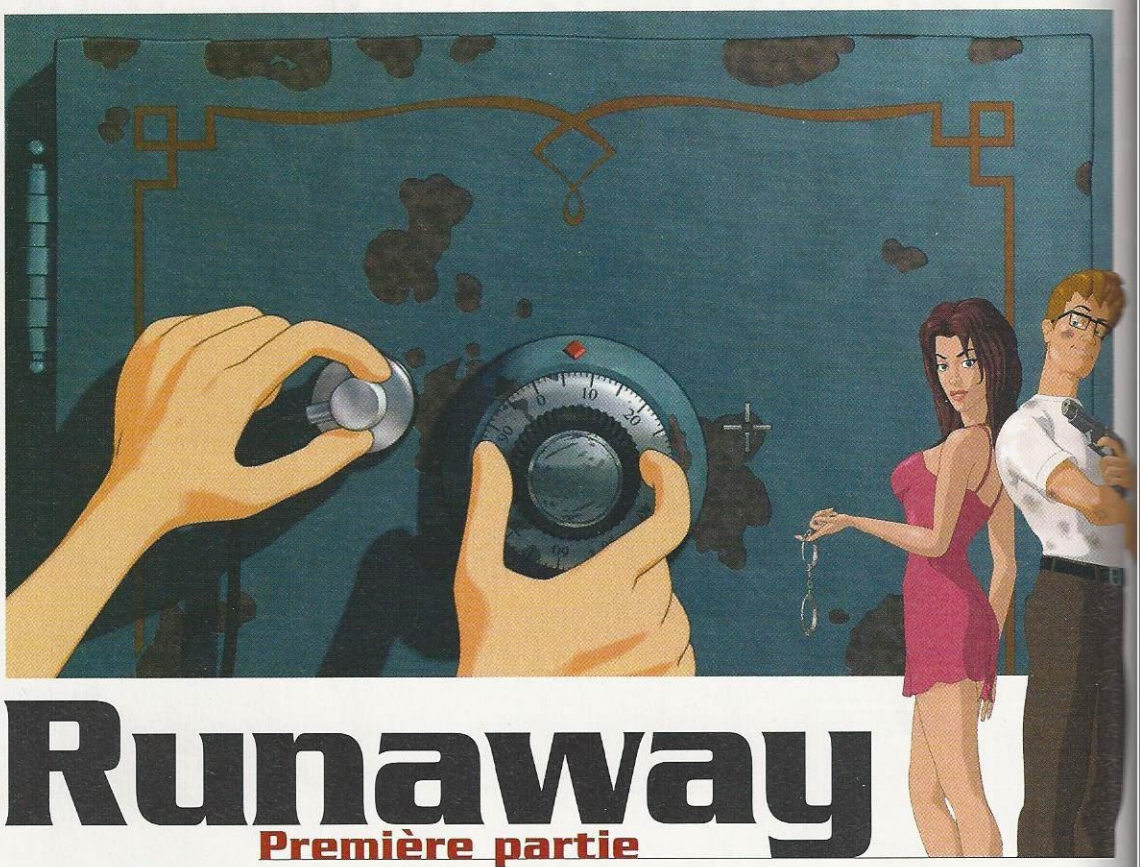


www.enlight.com

©2003 Enlight Software Limited. All rights reserved. Nobilis and the Nobilis logo are trademarks of NOBILIS S.A.. All other trademarks are the property of their respective owners.

AIDES DE JEU

LE GRAND RETOUR DES SOLUCES À L'ANCIENNE, ÇA FAIT PLAISIR ! APRÈS LE RENDU D'UN TEL TEXTE, LE SECRÉTAIRE DE RÉDACTION VOUS REGARDE TOUJOURS D'UN ŒIL ÉTRANGE, MÉFIANT... L'ÉTINCELLE QUE L'ON PEUT LIRE DANS SES YEUX À CE MOMENT-LÀ SIGNIFIE : FUMÉ COMME UN RENARD OU ULTRA LOGIQUE ? POUR NE PAS GÂCHER LE PLAISIR, NE VOUS SERVEZ DE CETTE AIDE QUE SI NÉCESSAIRE. DERNIÈRE CHOSE : QUAND NOUS VOUS DISONS DE PARLER À UN PERSO, ÉPUISEZ TOUTES LES PHRASES POSSIBLES. VOILÀ, AU MOIS PROCHAIN...



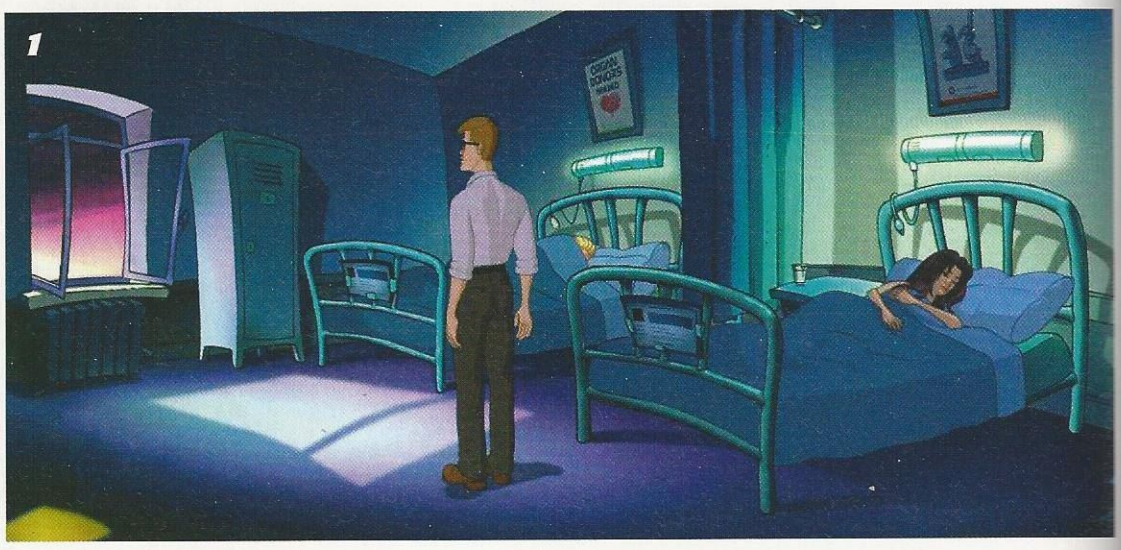
Runaway

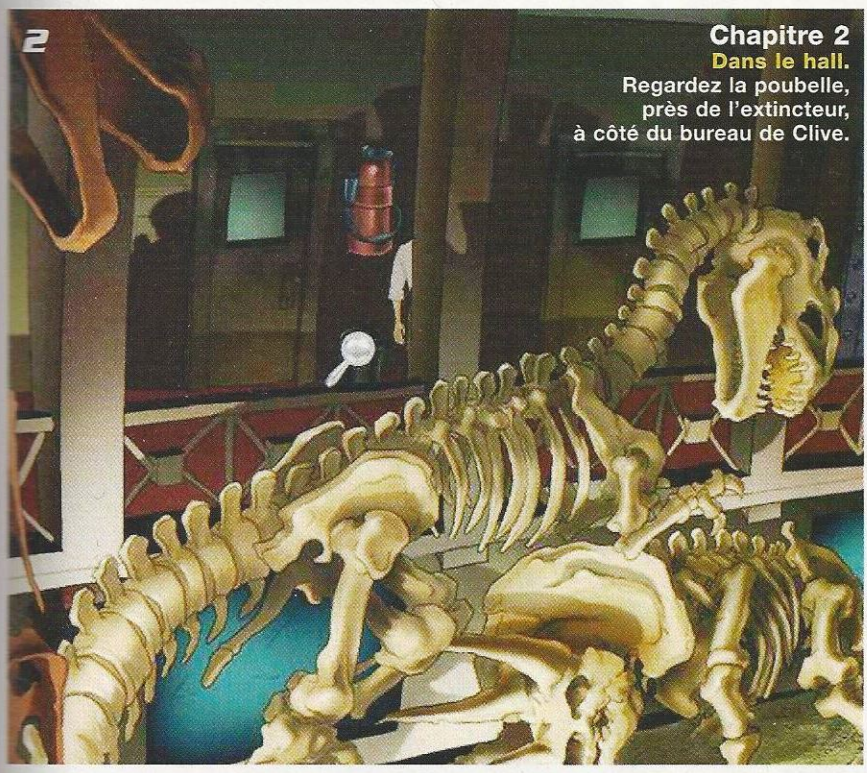
Première partie

CHAPITRE 1

Examinez la carte sur la porte, prenez la plaquette de pilules sur la table de chevet et le sac de Gina sur l'armoire. Fouillez-le. Emparez-vous du drap sur le lit et allez dans la salle de bains. Jetez un coup d'œil dans la poubelle pour prendre le feutre et saisissez la bouteille d'alcool, au-dessus du lavabo. Revenez dans la chambre et sortez par la fenêtre. Dans la réserve, on trouve plein d'objets à récupérer. A gauche : des oreillers, un aérosol, une seringue. A droite : un livre, un papier (une feuille de suivi en fait). Touchez le mannequin et emparez-vous de sa tête. Revenez dans le dortoir et fouillez une deuxième fois le sac de Gina. Utilisez la perruque avec le crâne et placez les oreillers sur le lit. Tentez d'écrire sur la feuille de suivi avec le feutre. Il est trop sec. Combinez alors la seringue avec la bouteille d'alcool et rechargez le stylo au moyen de la seringue. Intervertissez les deux feuilles de soins et utilisez la fiche de Gina sur le deuxième lit. Allez dans la salle de bains. Visionnez la vidéo, lisez le livre. Approchez-vous de l'armoire et utilisez l'aérosol sur l'arroseur, au plafond (1).

Chapitre 1
La chambre de Gina.
Revenez dans la chambre et sortez par la fenêtre.





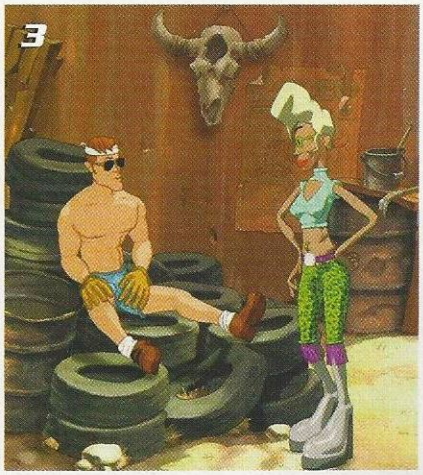
Chapitre 2
Dans le hall.
Regardez la poubelle, près de l'extincteur, à côté du bureau de Clive.

CHAPITRE 2

Parlez au professeur puis regardez l'étagère. Placez le crucifix à la place de l'objet numéro 1. Prenez le drôle de pinceau et, dans la mallette, le flacon de vernis. Sortez de cet endroit. Dirigez-vous vers le rez-de-chaussée et parlez à Willy, l'agent d'entretien. Très rapidement, il recevra un coup de téléphone et vous vous rendrez compte qu'il a un accès à la porte blindée. Sortez de cette pièce (allez n'importe où) et dirigez-vous vers la porte blindée. Utilisez le vernis sur le clavier se trouvant à côté. Servez-vous ensuite du téléphone se trouvant à droite. Entrez dans n'importe quel bureau puis sortez. Utilisez le pinceau à talc sur le clavier. Composez maintenant le code suivant : 8137 puis validez avec "Enter". Dans cette nouvelle pièce, prenez l'objet brillant et examinez le grand frigo baptisé présentoir. Sortez et allez dans le bureau de Clive. Prenez les livres et utilisez la clé que vous venez de trouver. Refermez la cachette après avoir pris le dictaphone et revenez dans la salle du frigo. Utilisez-le puis appuyez sur le bouton. Identification vocale... Retournez voir Olivaw et utilisez le dictaphone sur elle. Retour au frigo. Combinez le dictaphone avec le bouton. Pas de chance, les piles sont mortes. Allez à droite dans cette salle. Prenez la louche allongée et assemblez-la avec la pile. Placez l'ensemble dans la bonbonne puis introduisez la pile dans le dictaphone. Utilisez-le à nouveau sur le bouton. Puis, récupérer le masque maya. Délogez alors le rubis grâce à l'objet numéro 1, que vous avez échangé avec le crucifix. Retour au labo du professeur Olivaw : placez le rubis dans le laser. Il faut un café. Allez à la machine, elle est HS. Descendez parler à Willy : il y met de la mauvaise volonté. Allez dans la salle d'exposition des objets mayas. Examinez la statue centrale. Vous récupérez des grains de café. Allez voir Willy et utilisez le bol sur lui : il vous explique qu'il faut moudre le café. Dans la salle de restauration, servez-vous de la fraise pour briser les grains. Mais Willy veut du café en sachet. Dans le hall, regardez la poubelle à côté du bureau de Clive (2, à l'endroit du curseur). Récupérez le paquet et dans l'inventaire, combinez le pot et le sachet. Willy ajoutera du café dans la machine. Prenez une tasse et allez la donner à Olivaw. Vous récupérez le crucifix. Ouvrez la porte blindée. Les séquences non interactives qui suivent vous placent dans une situation plus que délicate.

CHAPITRE 3

Du côté gauche de la pièce, prenez le soufflet et la bouteille de nettoyant. A droite de la grande armoire, prenez le pied-de-biche et le chiffon en peau de chamois. Dans l'inventaire, utilisez le produit sur le chiffon et nettoyez la fenêtre de droite. A terre, ramassez la boule de bois. Ouvrez le couvercle du congélateur et débranchez la prise. Ouvrez le tuyau de vidange du congélateur puis déplacez cet énorme appareil, maintenant rendu plus léger. Faites sauter le cadenas avec le pied-de-biche, ouvrez la trappe et sortez. "Folle" ambiance. Allez dans le bus. A l'avant, prenez l'objet long et arrondi sous le lit, les lunettes de soleil et un tube de rouge à lèvres. Au fond, parlez à Carla. Prenez le fil et l'aiguille près des bottes et utilisez l'aspirateur sur la grille. Vous récupérez ainsi un comprimé. Sortez et fouillez dans la malle pour trouver un ballon de basket. Réparez-le avec le fil et gonflez-le avec le soufflet. Ok, maintenant, allez à droite de l'écran pour partir à l'aventure. Il y a six zones différentes dans ce chapitre. Il convient de bien les différencier : le cimetière des avions, le bus des drag queens, le derrick, la gare et les deux maisons, une grande (le hangar) et une petite (la baraque d'où vous vous êtes échappé). Allez au hangar. Essayez d'ouvrir les portes puis tentez de mettre le comprimé dans la bière. Revenez au bus et parlez à Lula. Donnez-lui ensuite le ballon de basket. Lorsque vous serez devant la canette de bière du gorille, mettez le comprimé à l'intérieur (3).



Chapitre 3 Le hangar. Revenez au bus et parlez à Lula.

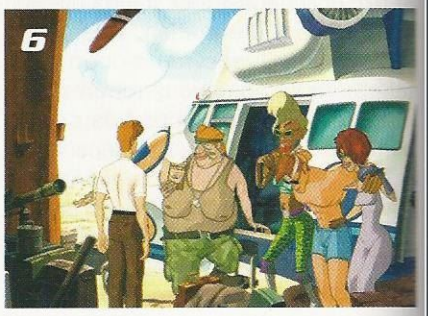
Runaway

Première partie

Chapitre 3
Come back.
Retournez à la gare et utilisez le casque sur la cabane.

Utilisez la barre à mine sur la moto puis récupérez la pièce de métal. Prenez la bouteille se trouvant derrière Gros Bill. Dirigez-vous maintenant vers la petite maison et prenez le seau qui se trouve en dessous. Allez ensuite à la gare. Pénétrez dans le wagon. Dans le seau au premier plan, prenez une vis, ouvrez les barils avec la barre à mine pour prendre des cacahuètes. Revenez dans le bus. Utilisez la pièce de métal trouvée sur la moto sur l'essieu et actionnez la manivelle pour ouvrir la porte. Fouillez la sacoche pour prendre la clé du frigo, à l'arrière du bus. Ouvrez-le et prenez le beurre. Dirigez-vous maintenant vers le cimetière des avions. Prenez le casque et la cartouchière. Mettez le beurre dans le casque, ainsi que les cacahuètes. Retournez à la petite maison, dans la pièce même où vous vous êtes échappé. L'entrée se trouve sous la fourche. Placez le casque à l'endroit où le soleil tape, sur le congélateur. Retournez à la gare et utilisez le casque sur la cabane (4). Prenez les explosifs. Entrez dans le wagon, examinez le baril du fond : c'est de la poudre à canon. Combinez la vis avec le portemanteau et utilisez l'ensemble sur le tonneau. Utilisez également le seau avec le tonneau et recommencez l'avant-dernière opération. Avant de partir, n'oubliez pas le seau. Allez au derrick et mettez la paire de lunettes dans la flaque de pétrole. Placez aussi le détonateur sur le derrick. Retournez à l'avant du bus. Dans l'inventaire, utilisez le tube de rouges à lèvres dans le seau de poudre et insérez-le dans la cartouchière. Prenez à nouveau des tubes de rouge à lèvres, combinez-les avec la poudre et mettez-les tous dans la cartouchière. Sortez du bus. Utilisez les lunettes de votre inventaire sur les lunettes que Mariola lâche de temps en temps. Ensuite, prenez la bouteille d'huile solaire. Direction le cimetière d'avions pour la fin du plan. Examinez la mitrailleuse et utilisez l'huile (5).Placez la cartouchière et laissez faire le Girl's Power (6) !

Chapitre 3
Dans la ligne de mire.
Examinez la mitrailleuse et utilisez l'huile.



Chapitre 3
Oh, les filles ! Oh, les filles !
Placez la cartouchière et laissez faire le Girl's Power !

CHAPITRE 4

Parlez à Sushi. Allez dans le bureau du shérif et prenez les bûches à côté de la chaudière. Sortez et allez à la banque. Examinez l'étagère et prenez l'objet métallique. Plus loin, sur le bureau, prenez le tampon. Allez maintenant au saloon. On ne voit pas l'entrée : il faut trouver la flèche en bas, à droite de la zone. A côté de l'escalier, fouillez le débarras pour trouver un sécateur. Sous l'escalier, prenez le pot de fleurs et montez. Parlez à Saturne. Ensuite, poussez le levier se trouvant au centre de la pièce.

N'OUBLIEZ JAMAIS QUI VOUS ÊTES

JEREMY NORTHAM

LUCY LIU

CYPHER

PAR LE RÉALISATEUR DE **CUBE**

METROPOLITAN FILMEXPORT ET PANDORA PRÉSENTENT UNE PRODUCTION GAYLORD FILMS UN FILM DE VINCENZO NATALI JEREMY NORTHAM LUCY LIU "CYPHER" MONTAGE BERT KISH DIRECTEUR ARTISTIQUE JASNA STEFANOVICH DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE DEREK ROGERS, C.S.C. PRODUCTEUR EXÉCUTIF SHEBNEM ASKIN ÉCRIT PAR BRIAN KING PRODUIT PAR HUNT LOWRY PAUL FEDERBUSH CASEY LA SCALA WENDY GREAN RÉALISÉ PAR VINCENZO NATALI

www.metrofilms.com

pandora

LE 26 MARS

AIDES DE JEU

Runaway
Première partie

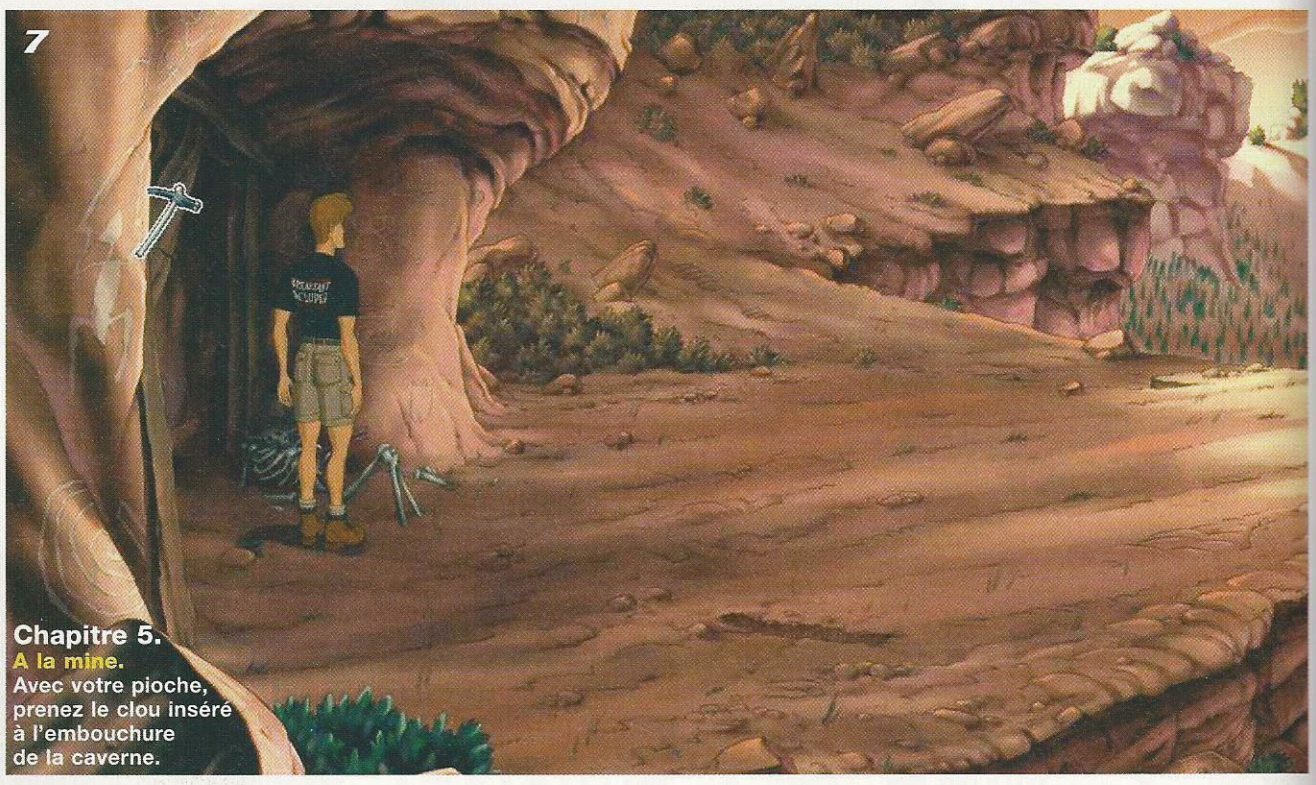
Sortez et examinez la charrette à côté du bureau du shérif. Coupez les sangles avec le sécateur. Sortez de la ville et allez à la vieille mine abandonnée. Prenez le récipient, à gauche sur l'écran. Sortez de cette zone et dirigez-vous vers la maison en bas à droite. Parlez à Oscar et prenez le récipient à côté de l'échelle. Eloignez-vous et près du puits, prenez le caillou bizarre. Partez et dirigez-vous vers la dernière zone non explorée. Parlez à Joshua. Tentez de lui donner la courroie. Utilisez l'agrafeuse sur la courroie puis donnez-la lui. Sortez de cet écran et revenez. Il vous faut une clé de 10. Retournez voir Saturne. Parlez-lui de la clé de 10 et dans l'établi à outils, cherchez l'objet. Descendez dans la rue. Remontez mais cette fois, allez sur le balcon. Prenez le bout de bois par terre et jetez votre pot de fleurs dans la rue. Cette fois-ci, lorsque vous serez en bas, vous pourrez prendre l'outil et aller voir Joshua. Donnez-lui la clé, sortez et revenez. Cette fois, il faut de l'essence. Retournez donc voir Saturne et tentez de prendre le bidon, à gauche de l'établi. Parlez-lui de l'essence. Donnez-lui votre pierre puis polissez-la avec le bloc à poncer. Donnez-lui de nouveau. Encore un refus. Cette fois-ci, combinez la pierre et l'ambre. Accepté ! Demandez l'autorisation à Saturne de remplir la bouteille d'eau. Tentez de remplir la bouteille d'eau et demandez l'autorisation à Saturne. Recommencez l'opération. Direction, le cratère. Qu'avons-nous dans l'inventaire ? un bidon, un flacon de 30 cm3, un autre de 50 et une bouteille. Tout se passe dans l'inventaire. Utilisez le bidon sur le tube de 50 puis ce dernier sur celui de 30. Videz le contenu du flacon de 30 dans le bidon. Videz à nouveau le 50 dans le 30. Remplissez à nouveau le grand tube et videz-le dans le petit. Utilisez une dernière fois le grand flacon dans le petit puis placez enfin le contenu du grand tube dans la bouteille. Ouf. Utilisez maintenant la bouteille sur la moto. La séquence suivante est une sorte d'épreuve de Mastermind avec une infinité de réponses. Appuyez successivement sur les touches C, G, E, B et A. Après la disparition de Joshua, prenez le casque et allez fouiller sa tente. Retournez au saloon et donnez le casque à Saturne. Prenez son chalumeau et allez à l'hôtel parler à Sushi. Dans la banque, examinez le pot de peinture. Revenez au saloon, actionnez les commandes de la grue près du balcon puis activez la catapulte. Remplissez votre burette d'huile d'eau et allez à la locomotive. Videz-la dans le réservoir d'eau et répétez l'opération quatre fois pour, au final, avoir versé cinq mesures. Placez-vous ensuite au poste de pilotage, mettez les bûches dans la chaudière et allumez-les avec le chalumeau. Activez la valve tout en haut pour augmenter la pression puis tirez le levier. Sortez et récupérez la clé. A la banque, allez jeter un coup d'œil au coffre. Dans le bureau du shérif, ouvrez la cellule. Fouillez le sac pour ramasser un stéthoscope. Retournez dans les sous-sols de la banque et utilisez votre nouvelle trouvaille au coffre. La combinaison est : 85 à droite, 29 à gauche et 54 à droite. Retournez une dernière fois au saloon où vous trouvez du tabac. Allez voir Oscar. Utilisez le tabac sur le liniment puis la jatte avec le tampon. Placez les feuilles dans le bol et donnez le tabac à chiquer à Oscar. Demandez-lui de pousser le rocher qui gène l'accès de la grotte.

CHAPITRE 5

Prenez la planche et l'objet métallique qui se trouve dessous. Prenez aussi un os du squelette à l'entrée de la grotte et utilisez-le avec l'objet métallique. Avec votre pioche, prenez le clou inséré à l'embouchure de la caverne (7). Attention, on n'y voit rien. Il se trouve à l'endroit du curseur, sur la photo. Allez fixer le clou sur le bord de la falaise et la corde sur celui-ci. En bas, vous retrouvez Gina. Allez vers la caverne. Prenez le tomahawk, par terre, à droite de la statue et utilisez-le sur la planche pour la casser en deux.

Suite au prochain numéro...

Léo de Urlevan

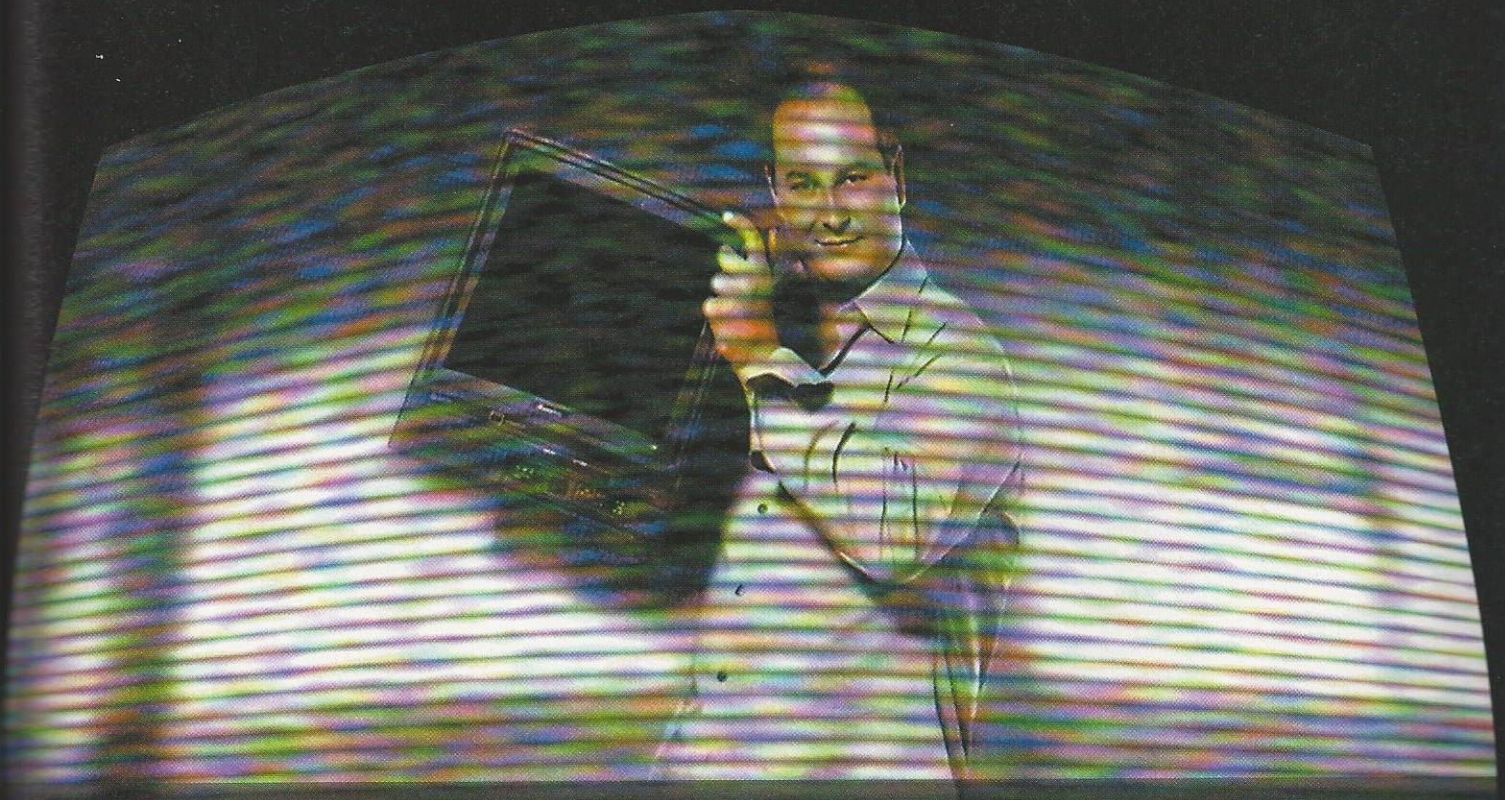


Chapitre 5.
A la mine.
Avec votre pioche, prenez le clou inséré à l'embouchure de la caverne.

GAUET LIVI

LE MEILLEUR OF RADIO

EXCLUSIVEMENT SUR

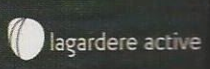


LE MERCREDI A 20H45

rediffusions : vendredi à 22h45, samedi à 00h45 et dimanche à 18h00

MCM disponible sur

08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.francetelecomcable.fr

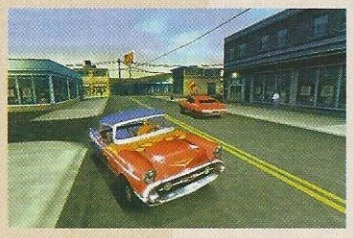


0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org

Funcom se remet en piste

Après avoir vécu des moments difficiles avec Anarchy Online, les développeurs norvégiens reprennent du poil de la bête. En plus de Shadowlands, l'extension prévue pour ce printemps, ils travaillent actuellement sur un nouveau MMORPG, dont le nom et l'environnement sont encore "top secrets". On en saura plus au moment de l'E3... Enfin bon, ceux qui sont un peu au courant des déboires de la société se souviendront de la mise en suspens de Midgard, un jeu *online* basé sur le commerce (*tradeskills*). On pouvait penser à une reprise de Midgard, mais il semblerait que ce ne soit finalement pas le cas.

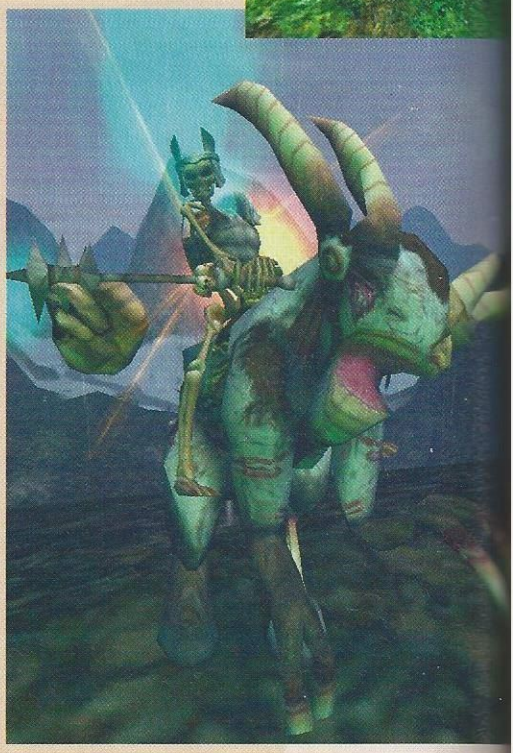
Eteins le contact !



Décidément, Electronic Arts a de gros problèmes avec sa gamme de titres *online*. A tel point que l'on commence à parler d'incompétence en matière de jeux massivement multijoueurs. Ainsi, après la décision d'arrêter le développement d'Ultima Online 2 (grosse erreur d'après la majorité des gens), après la fermeture d'Origin Systems, créateur d'Ultima Online, après un lancement raté d'Earth & Beyond, après une relocalisation de Westwood (et donc des licenciements), la société de développement... c'est au tour de Motor City Online de subir les foudres d'EA. Sa fermeture pure et simple, à partir du 29 août 2003, vient d'être annoncée. La cause : "*désintéressement général de la part des clients*".

A dada

Malgré un succès mitigé auprès des joueurs, Asheron's Call 2 ne cesse de se bonifier au fil des mois. Ainsi, parmi les nombreuses améliorations du gameplay et corrections de bugs, l'épisode de février, "Embuscade", a vu l'apparition des montures. Suivant le principe d'Everquest, celles-ci sont invoquées par le joueur qui, en les chevauchant, bénéficie d'une plus grande vitesse (jusqu'à 230 %). Elles s'obtiennent après avoir effectué des quêtes et seront donc modifiées, améliorées et diversifiées tout au long des six prochains mois.



Au menu

On n'entendait plus trop parler de Realms of Torment. Les voilà de retour avec l'annonce des six races jouables : Orques, Trolls, Humains, Elfes, Nains, et les originaux Avians (que l'on retrouve sous le nom d'Aracoix dans Shadowbane, et sous la forme de PNJ dans Everquest).

Ça approche !

Enfin une grosse mise à jour concernant Ryzom, le futur jeu de rôle *online* développé par Nevrax et exploité par GOA. On y apprend, entre autres, le nom des 32 professions que l'univers proposera.

Devenir virtuel

Voilà une initiative plutôt sympathique de la part de Wootsoft Entertainment. Il proposait à l'issue d'un concours d'immortaliser un joueur dans Iritor Online (www.iritor.com), le RPG *online* qu'ils sont en train de développer. Le gagnant aura donc le droit de devenir un PNJ (personnage non joueur) dont le portrait et les caractéristiques physiques seront reprises pour son avatar. Petit rappel : IO se déroulera dans un environnement SF, fortement inspiré de *Starship Troopers*. Il n'y a qu'à regarder le *screen*... La bêtâ test est prévue pour la fin de l'année !

Touché, coulé !

Encore un coup du sort pour les amoureux de la stratégie *online* ! Le développement de Sovereign, l'un des titres les plus ambitieux de Sony, s'est vu fauché en pleine course. La raison invoquée : le jeu ne correspondait pas aux expectatives du pouvoir exécutif. On le pressentait un peu puisque, présenté il y a deux ans à l'E3, il avait disparu comme par magie l'année suivante. Le moteur 3D avait subi de grosses modifications, mais ça n'a, semble-t-il, pas été suffisant. Cependant, il n'est pas impossible que dans un futur proche, le projet soit repris, ou que le gameplay soit adapté à un autre jeu. A suivre donc...

Devenez leur ami !

Blizzard vient de créer sa "Liste d'Amis". Si vous voulez en faire partie (pour ceux qui ont la bêtâ de l'add-on de Warcraft 3), il va falloir vous démarquer en faisant votre boulot de traqueur de bugs. En récompense, vous serez intégrés aux bêtâ tests des prochains jeux signés Blizzard.

FORMATION Jeux vidéo & Média Interactifs

Stages de formation professionnelle
Ces stages débutent en avril 2003

TECHNIQUES AVANCÉES DE CONCEPTION ET DE PROGRAMMATION POUR LES JEUX VIDÉO
12 jours - Paris - 1 760 euros

CONCEPTION SONORE POUR LES JEUX VIDÉO ET LES MÉDIA INTERACTIFS
12 jours - Paris - 1 760 euros

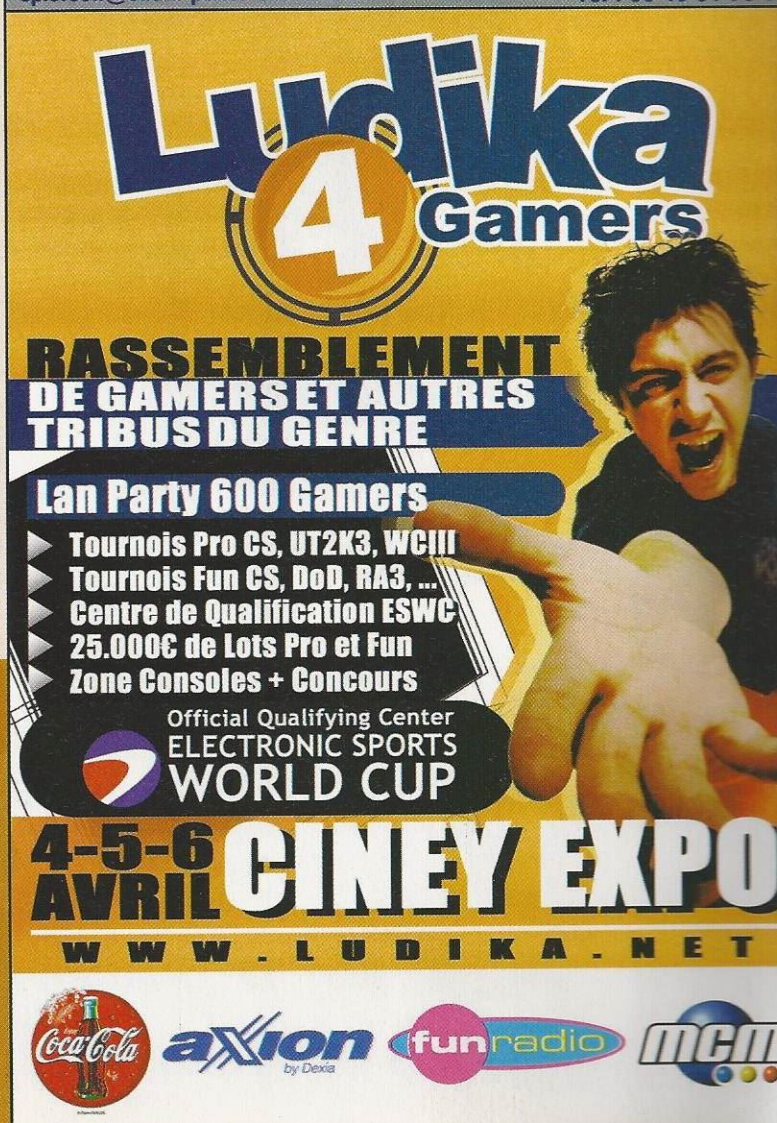
CONCEPTION IMAGE POUR LES JEUX VIDÉO ET LES MÉDIA INTERACTIFS
12 jours - Paris - 1 760 euros

GÉRER ET MANAGER LES PROJETS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO SUR LES PLANS JURIDIQUE ET FINANCIER
3 jours - Angoulême - 690 euros

DESS Jeux vidéo et média interactifs
Candidature à compter d'avril 2003

Formation réalisée en partenariat avec:
le Cnam, les Universités de La Rochelle et de Poitiers, le CNBDI, l'Ircam et le Cnam Poitou-Charentes.
Avec le soutien du Conseil Général de la Charente, du Conseil Régional de Poitou-Charentes, du pôle Magelis et des Fonds Européens de développement régional.

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS
Cnam d'Angoulême
Contact : Sophie PIERSON
www.cnam-poitou-charentes.fr
spierson@cnam-poitou-charentes.fr
4, av. de Varsovie - 16000 ANGOULEM
Tél : 05 45 91 70 1



WARCRAFT 3 : FROZEN THRONE

Travail à la chaîne. Il est désormais possible de planifier la construction de plusieurs bâtiments.

Un nouveau visage

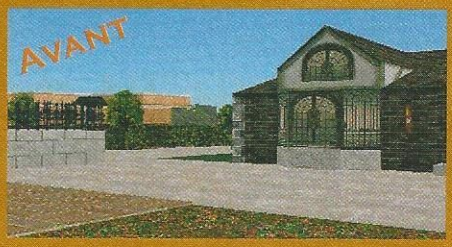
that's fine go it

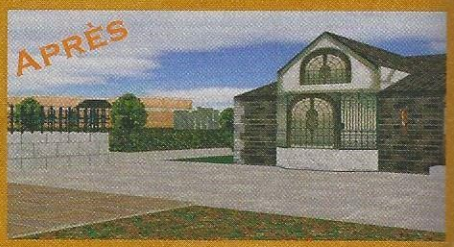
BLIZZARD EST COUTUMIER DES EXTENSIONS NOVATRICES. RÉAPPRENEZ DONC À JOUER !

Tous les bêtâ testeurs, et principalement les *hardcore gamers*, ont reçu l'add-on comme un véritable coup de poing dans le ventre... Le genre qui vous coupe le souffle. Terminées les anciennes techniques, déjà bien éculées, qui apportaient un avantage indéniable lié à la race (masses chasseresses, goules, combinaison d'un héros Tauren et d'une horde de grunts...), à la carte et – les trois-quarts du temps – aux objets achetés dans les différents bâtiments. **Il va falloir se réadapter** et maîtriser de nouvelles unités aux aptitudes incroyablement plus diverses que par le passé. Outre les héros et leurs monstrueux pouvoirs, c'est surtout les nouvelles unités qui sont à l'honneur. Elles

Revenu d'entre les morts

Meridian 59, le pionnier des MMORPG, mis en terre par 3DO, revient doucement à la vie grâce à la société Near Death Studios. Quel nom évocateur ! Cette dernière a pour ambition non seulement de relancer le produit, mais aussi de le relooker grâce à un nouveau moteur 3D.





1 Noir, c'est noir. Les statues obsidiennes sont des nouvelles unités Undead qui permettent d'absorber la mana des unités comprises dans une certaine zone lorsqu'elles sont en forme de sphinx noir.

2 Tombé du ciel. Voici un combat aérien entre les sphinx et les dragons féeriques... Le premier absorbe la mana tandis que l'autre inflige des dégâts à celui qui utilise cette même mana.

3 Ça pète ! Les effets visuels de ce nouvel add-on sont superbes, surtout lors des combats.

4 Combat. Affrontement entre les nouvelles unités et les anciennes... "No match !"

vont en effet jouer un rôle décisif dans chaque affrontement. Qu'elles soient voleuses de sorts, robustes comme un roc, ou tout simplement éthérées, leur utilisation va nécessiter une microgestion bien plus importante.

Faites-vous greffer des doigts, vous en aurez besoin ! En fait, Frozen Throne altère complètement le gameplay de Warcraft 3. Ça s'opère au niveau de la relation entre les objets magiques et les personnages... Sans doute Blizzard a-t-il voulu doter le jeu d'un côté un tantinet plus "RPG", ou tout simplement diversifier les situations de combats...

DIX FOIS PLUS DE POSSIBILITÉS !

L'utilisation des reliques et autres objets devient indispensable pour la simple et bonne raison qu'ils sont désormais plus accessibles, via le nouveau bâtiment permettant de remplir votre inventaire avec des potions de soin, de mana... Mais ça ne s'arrête pas là puisqu'il existe une amélioration disponible portant le nom de "Sac à dos", permettant à vos unités de transporter deux objets magiques.

Imaginez un peu la prise de tête lorsqu'il s'agit d'en transférer un à votre héros puisque, bien sûr, il est le seul à pouvoir l'utiliser. A ce propos, on vous parlait d'ambiance "jeu de rôle". Blilzzard confirme ce sentiment avec l'implémentation de la Taverne, qui permet de recruter des héros aux pouvoirs hybrides, ce qui peut encore augmenter l'effet de surprise lorsque vous rencontrez vos ennemis.

Attention toutefois, si Warcraft 3 reste un jeu de stratégie pur et dur, Frozen Throne multiplie les possibilités par dix. Bref, dresser la liste de tous les changements serait une tâche bien fastidieuse. Attendez-vous juste à un lifting presque complet et à un gameplay qui bousculera vos habitudes ! Heureusement, la bêtâ durera un petit moment et servira à corriger les principaux problèmes de balances. Et croyez-nous, il va y en avoir !

Loïc Claveau

P'TIT NOUVEAU

Dans les projets massivement multijoueurs actuellement en développement, on trouve Dust of Life, un jeu de stratégie spatial suivant le même principe que Mankind. En tout cas, on ne leur souhaite pas le funeste destin de ce dernier.

LOUEZ ONLINE !

Noos et Metaboli mettent à la disposition des joueurs un service de location de jeux vidéo. Une première en France ! Vous choisissez le temps d'emprunt et payez en conséquence. La bonne nouvelle est que vous pouvez commencer à jouer avant même que le téléchargement soit fini.

Le géant vert

L'ALIENWARE, C'EST UNE BOMBE ! TOUT LE MONDE EST VENU ADMIRER CETTE TOUR FLASHY... MAIS LE MEILLEUR EST À L'INTÉRIEUR !

Alienware débarque enfin en France. Pour ceux qui ne le savent pas, c'est un gros assembleur "ricain" axé à 200 % sur le jeu. Orienté *high-end users*, en gros des joueurs avec plein de thunes, ces fondus vous livrent "clef en main" une machine de fous avec un suivi de haute volée. Nous n'y sommes pas allés par quatre chemins : on a demandé ce qu'il y avait de mieux dans leur catalogue. Résultat : on a eu ce qu'il y avait de mieux tout court !

Le modèle est un Area 51, la série desktop de Miami. Il comprend un disque de 120 Go, une Radeon 9700 Pro, une carte mère Asus P4T533-C RDRAM. Pour la mémoire justement, 512 de RDRAM PC1066. Là où c'est très fort, c'est au niveau du processeur : un P4 à 3,06 Ghz. Pour la petite histoire, Intel France est juste au-dessus de nous dans l'immeuble, et ils ont du mal à en avoir pour eux. P4 3,06 Ghz/PAT533/PC1066, tel est le trio gagnant pour l'Hyperthreading. Résultat : explosions des benchmarks !

"Où est-ce qu'ils ont planqué la nitro ?"

2 300 $ sans écran ! Un prix parfaitement justifié à la vue des scores obtenus pendant les tests. Avec cette bécane, pas d'états d'âme quand vient le réglage des options : tout à fond. Avec 4,2 GB/s de bande passante, il n'y a pas de secret : l'Hyperthreading (voir encadré) est de la partie. De toutes les parties : **120,81 fps** en moyenne avec le maximum de détails et en 1600x1200 sous

The Alienware difference

Alienware propose pas mal de services gratuits à ses clients. Et le tout en français ! Voyons ça de plus près !

1 – ALIENWARE FACTORY.
Un système maison qui analyse ce qui se passe dans votre PC. *Benchs, tweaks, drivers* : tout est vérifié et vérifiable sur votre bécane.

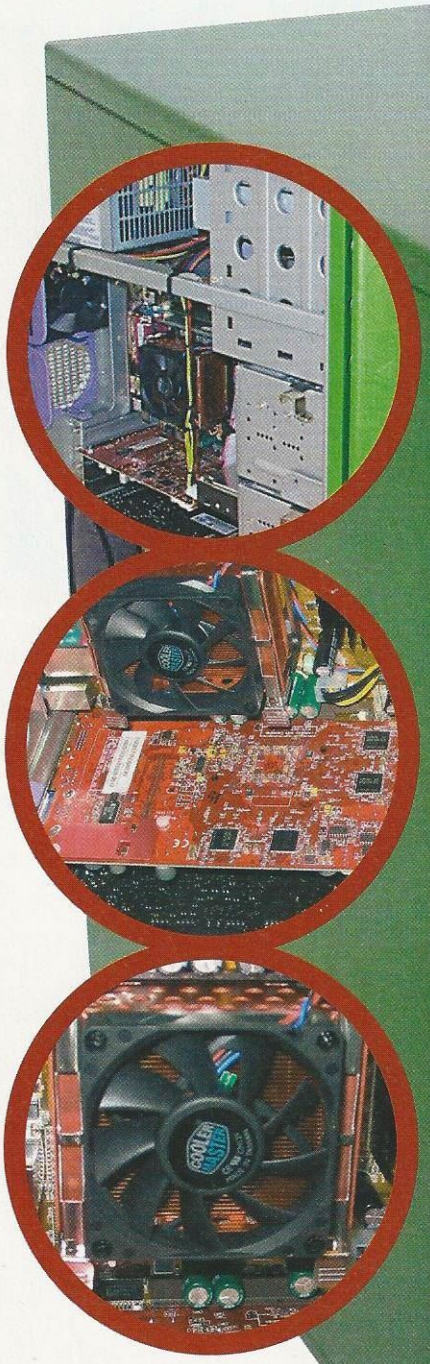
2 – ALIENWARE ADRENALINE.
Encore un truc maison terrible ! 500 commandes accessibles par quelques clics de souris : horloge, réglage d'écran pendant les jeux... Pour les *overclockers*, c'est le paradis !

3 – ALIEN AUTOPSY.
Vous avez trifouillé, et ça ne marche plus ? Cet outil vous donne la réponse : 30 000 problèmes et leurs solutions sont en mémoire. Testé en débranchant des trucs ou en renommant des fichiers système, ça marche vraiment bien.

4 – SUPPORT TECHNIQUE.
Le plus dingue : c'est gratuit ! Les techniciens ont accès directement à la fiche technique de votre machine.

5 – SUPPORT.ALIENWARE.COM.
Tout ce qui concerne votre machine et vos questions éventuelles.

6 – ALIENWARE UPGRADE POLICY.
Le meilleur pour la fin ! Une fois la machine achetée, vous pourrez dégoter vos nouveaux composants à prix coûtant chez Alienware ! Et si vous envoyez votre machine, ils intégreront les nouvelles pièces, et updateront tous leurs fichiers. 200 points de contrôle qualité et sans aucun frais. Alors, heureux ?



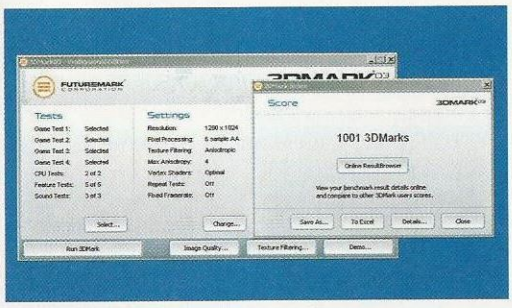
Intérieur Un montage propre. Pas de câbles qui traînent partout, ce qui met en valeur le processeur magique et son ventilateur assorti à la Radeon 9700 Pro. Il se dégage de l'ensemble un réel sentiment de puissance inégalé...

HYPERTHREADING

Hyperthreading, c'est une question de processeurs et d'OS. Un *thread*, c'est un processus qui compose une application. Le *multithreading*, c'est la possibilité d'exécuter plusieurs tâches simultanément. NT ou XP s'en sortent très bien. L'Hyperthreading est une technologie propriétaire d'Intel mise au point il y a assez longtemps. Sachant que chaque application a des flux de données discontinues, l'Hyperthreading dédouble virtuellement le processeur et chaque nouveau cerveau se coltine une partie des tâches et des données. D'où un gain de temps, et donc de puissance.

Maquillage.
Alienware est le seul assembleur autorisé à repeindre les périphériques Logitech et Microsoft. Choisissez votre couleur !

DM-Asbestos, la map de Unreal Tournament 2003, **65,55 fps** sous les mêmes conditions avec DM-Antalus. De la folie !
Avec le dernier benchmark de FUTUREMARK, 3DMARK03, on est à **1 001 points**. Regardez le *screen* pour les *settings*. Comme toujours, tout est à fond. Mine de rien, ce score est relativement élevé, cette version ayant une notation différente de 3DMARK01SE. PCMARK lui donne un total de **7 564 points** en CPU, **8 057** en mémoire et



1 079 en disque dur. Enorme ! SiSoft Sandra ne fait que confirmer ces dires : **5 647 MIPS, 2 053 MFLOPS**... Où est-ce qu'ils ont planqué la nitro ?
Alors, cet Area 51, "*Rookie of the year*" ? Il y a de fortes chances... Regardez l'encadré pour voir la liste impressionnante de qualités que présente le service après-vente et l'appartenance à cette secte ! Parmi les jeux testés ce mois-ci sur cette machine (ToCA, MGS2, Anno 1503), aucun n'a connu le moindre essoufflement. Sans être des foudres de guerre, ils rament pourtant par moments sur les autres bécanes de la rédac'.
Alienware débarque à la fin du mois et on ne saurait trop vous conseiller d'aller faire un tour sur leur site. Si vous pensez que c'est trop cher pour vous, prenez en compte les services et la tranquillité de ce type d'offres ! En France, un PC *high-end* en magasin vous coûtera aussi cher, si ce n'est plus, sans avoir la fiabilité et la finition d'un Area 51.

Jérôme

www.alienware.com/fr

Récapitulatif

Nom	AREA 51
Tour	Dragon full tower case green
Carte mère	ASUS P4T533-C RDRAM
CPU	P4 3.06GHz 512K L2 CACHE 533MHz FSB
Mémoire	256MB RDRAM PC1066
DD	WD 120GB 8MB CACHE
Carte graphique	ATI RADEON 9700 Pro 128MB DDR
DVD	16x
Graveur	Lite-on 52/24/52 CD-RW
Carte son	SB Audigy 2 6.1
Modem	US Robotics V92 56K
Ventilateur	Koolmax
OS	XP Familial
Bonus	clavier souris, tapis, connectiques
Prix	2100 euros

TERRATEC AUREON, FUN ET SPACE

Bien sous tout rapport. Pour leur prix, ces Terratec offrent une qualité d'ensemble rarement égalée !

Fun and Space !

Terratec, le fabricant allemand spécialisé dans la carte son irréprochable sous tout rapport, nous déballe deux nouveaux modèles de la gamme Aureon, la Fun et la Space. La première est 5.1, la seconde, 7.1. La Fun est une bonne entrée en matière pour le joueur qui souhaite passer à un niveau de qualité supérieure. Le Dolby Digital pour tous, en gros. On trouve tout de même une entrée et une sortie numériques optiques permettant de brancher les lecteurs DVD de salon. Cette carte PCI n'est pas 24 bits, seulement 16 K. Fournie avec Musicmatch Jukebox et un software pour la lecture des DVD sur votre bécane, elle ne vous coûtera que 49 euros, ce qui est son grand atout. Si vous voulez taper plus fort, orientez-vous vers la Space, le modèle 7.1 ! Vous profiterez alors pleinement de votre PowerDVD en version Dolby Digital EX. Là, on a droit à du 24 Bits/192 Khz (norme DVD audio) grâce à un processeur ICEnsemble ENVY 24. La Space, elle, est compatible avec tout : Direct Sound 3D, EAX 1&2. L'offre logicielle est au poil, tout comme la connectique avec une sortie et une entrée optiques (câble fourni). Mais là, c'est plus cher : 179 euros environ.

QWARE OFFICE KEYBOARD

Qware 3

L'Office Keyboard de Qware possède quinze touches programmables pour tout ce qui est estampillé Microsoft : Office, Internet Explorer, Windows... Mais rien ne vous empêche de faire des raccourcis vers vos applications préférées... Là où ce clavier se distingue, c'est par sa souris intégrée. Sur le côté gauche, on trouve un petit stick entouré de touches : ce sont des raccourcis vers des fonctions essentielles (comme le copier-coller, le passage d'une application à l'autre...). Pas mal, et surtout pas cher du tout : il vous en coûtera un peu moins de 40 euros.

EN BREF

Volito cado

Si vous achetez Painter 7 de Corel (la mise à jour), on vous offre une tablette Wacom, la Volito, qui contient Painter Classic. Du coup, pour 299 euros, vous êtes fin prêts à faire des gribouillis sur votre bécane.

ATI en force !

R350, qu'ATI va sortir pour entrer de plein fouet dans nVidia, n'a qu'un seul objectif : mettre K.O. le GeForceFX ! Compte tenu du peu d'empressement de ce dernier à se montrer, le match ne devrait pas durer.

Concurrence

Face au modèle LG, on trouve celui de Samsung. Bourrinage garanti ! le SW-52 lit les DVD en 16x. Et pour les CD, il explose tout : 52x/52x2/4x ! Alors, bien sûr, il y a un hic ! Le prix, gardé secret !

La meilleure, par les meilleurs
pour les meilleurs...

GeForce FX

www.msi-multimedia.com

www.msi-computer.fr

HERCULES SMART TV

Soyez Smart !

Deux produits ce mois-ci pour transformer votre PC en télé. Tous deux issus des travaux d'Hercules. Le premier, le Smart TV On Screen est à la fois un tuner TV externe et un boîtier de connexion vidéo. Il est totalement indépendant de votre PC. Du coup, vous pouvez mater la TV alors que la bécane est éteinte. La résolution est de 1024x768. Pour ce qui est des entrées, on trouve du S-Vidéo et du composite. Malheureusement, le RGB est absent. Cela dit, vous pourrez allégrement brancher votre DVD et vos consoles. Couplé à un écran TFT, ça donne un téléviseur mural pour pas grand-chose finalement. D'ailleurs, Hercules a dans son catalogue des TFT dont l'entourage est "déclinable". Ce qui marque une certaine cohérence, y compris visuelle... Ce Smart TV est élégant, gris argenté et dispose d'une télécommande. Le *bundle* est vendu 220 euros à peu près. Réservé à ceux qui souhaitent se la jouer avec une télé accrochée par un clou. Autre produit sur l'étagère du stock d'Hercules qui devrait intéresser plus de monde : le Smart TV Satellite est la carte TV ultime permettant, comme son nom l'indique, de choper les chaînes des satellites numériques sur votre PC. Une réception de haute qualité (standard DVB-S) de tous les bouquets payants, et surtout la fonction de magnétoscope numérique (format MPEG-2) et de time-shifting. Si votre copine vous appelle pendant le Bigdil, parce qu'elle en a marre de faire ses QCM, vous mettez Lagaf' sur pause et une fois que vous avez raccroché, l'émission redémarre exactement là où vous l'aviez arrêtée. Vous pouvez également l'enregistrer au format DVD en 720x480. Tout ça fait donc de cette carte un objet à posséder absolument, sans doute la meilleure du moment. La télécommande est fournie, et le tout coûte dans les 235 euros.

www.hercules.fr

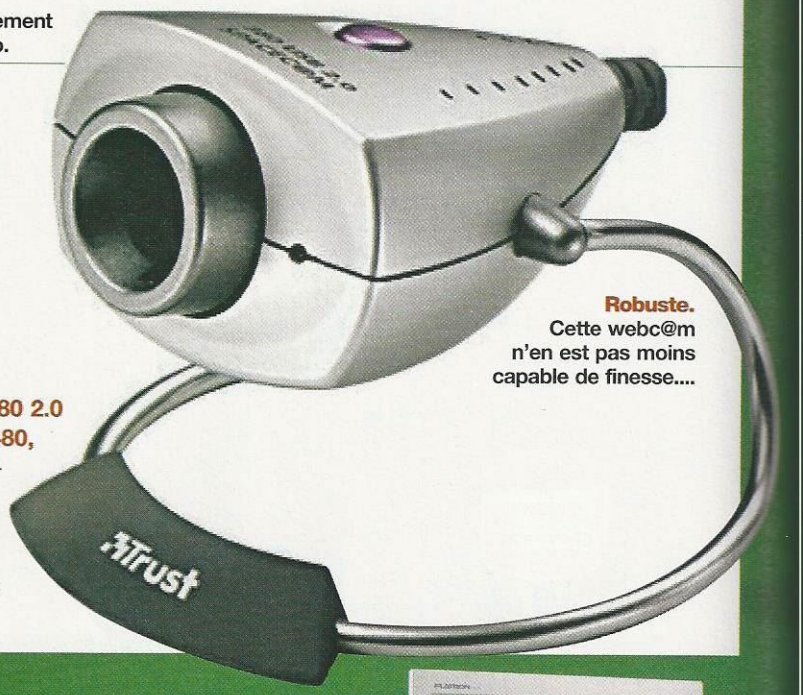
Pratique
Une télécommande de plus à chercher...

Design.
Le boîtier s'intègre parfaitement dans votre ensemble vidéo.

TRUST 380 2.0 WEBC@M

En avril, filme ta voisine !

Trust sort la première webcam en USB 2.0. La Trust 380 2.0 SpaceC@m bénéficie d'une résolution VGA de 640x480, et surtout d'un débit 40 fois supérieur à celui de ses concurrentes, qui en sont encore à l'ancien standard. Elle possède un petit bouton de prise de vue, un câble USB, un trépied, gère automatiquement la luminosité... Amusant et qui tombe à pic si vous devez vous équiper. Son prix : à peu près 70 euros. Moteur !



Robuste.
Cette webc@m n'en est pas moins capable de finesse....

EN BREF

King Size

Le L1811S de LG est le nouveau Flatron LCD de 18.1 pouces. A 699 euros, il présente une luminance de 250 cd/m2 et un contraste des couleurs de 350:1. Le tout pour une netteté d'affichage impeccable. Il propose un angle de vision horizontal et vertical de 160°, et assure un excellent confort visuel. Sa résolution maximale est de 1280x1024 à 75 Hz, ce qui, vu la taille de cet écran, est amplement suffisant pour le jeu. A voir !

LG encore et toujours !

Le GCC-5241P est un combo graveur de CD-RW/lecteur de DVD au format USB 2.0. Ultra-léger, il ne pèse que... 350 grammes ! 24x/24x/10 pour tout ce qui est CD, 8x, les DVD. Pour 339 euros !

www.shuttle.com

Enjoy the silence*

* Appréciez le silence.

Votre rêve se réalise enfin ! Les mini-PC SHUTTLE savent allier élégance et silence dans un minimum de place pour votre plus grand plaisir.

Que ce soit pour les processeurs AMD (modèle SS40) ou Intel (modèles SV25, SS50 et SS51G), votre barebone SHUTTLE saura vous offrir des performances égales aux PC traditionnels avec l'avantages d'être silencieux, esthétiquement parfait et surtout peu encombrant !
Ils sont tous équipés d'une carte graphique intégrée (modèle SS51G inclus également un port AGP), de connexions USB, Firewire, LAN, Son 5.1 (sauf SV25) et d'un boîtier en aluminium qui absorbe la chaleur des composants pour un système plus stable.
Tout comme un PC traditionnel, vous pouvez l'upgrader et ainsi faire de votre barebone SHUTTLE le PC de vos rêves.

XPC
Small Form Factor Barebone

Shuttle

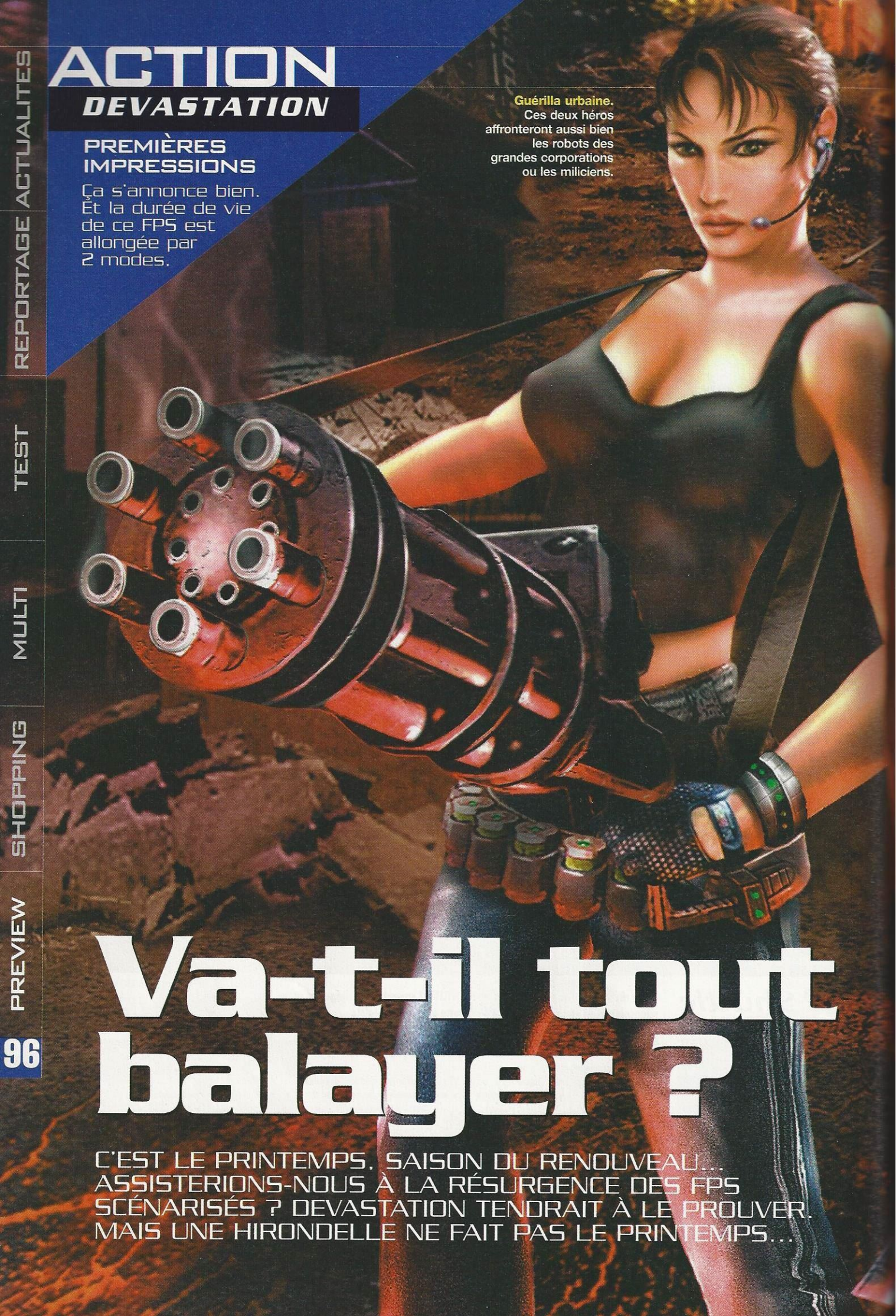
PRODUITS DISTRIBUES PAR

49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

Informations détaillés, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.



ACTION
DEVASTATION

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Ça s'annonce bien. Et la durée de vie de ce FPS est allongée par 2 modes.

Guérilla urbaine. Ces deux héros affronteront aussi bien les robots des grandes corporations ou les miliciens.

Va-t-il tout balayer ?

C'EST LE PRINTEMPS, SAISON DU RENOUVEAU... ASSISTERIONS-NOUS À LA RÉSURGENCE DES FPS SCÉNARISÉS ? DEVASTATION TENDRAIT À LE PROUVER. MAIS UNE HIRONDELLE NE FAIT PAS LE PRINTEMPS...

Ce n'est pas parce qu'on aime tirer sur tout ce qui bouge que l'on doit se désintéresser de sa cible et se moquer des raisons pour lesquelles on lui tire dessus. A la différence de nombreux FPS, Devastation, le dernier titre signé Arxel Tribe, ne vous propose pas d'enchaîner bêtement les missions comme d'autres enfilent machinalement les perles. Ici, on se laisse bercer par un scénario, un vrai. Certes, il est aussi épais que la pensée philosophique rédigée par Leslie au coin du poulailler. Mais il a le mérite de nous plonger d'emblée dans l'histoire.

Le background est plus travaillé que dans la plupart des jeux du genre. Si bien que l'on retrouve, par moments, le plaisir d'un Half-Life : à peine débarqué dans un monde totalement étranger, l'action nous prend aux tripes. L'ambiance, posée par une intro réussie, fait méchamment penser au futur de *Terminator*.

ACTION
DEVASTATION

1

2

3

L'ASSAUT BRUTAL ET IDIOT PAIE RAREMENT

Dans une société où les multinationales ont pris le pas sur les politiciens, les agents de la sécurité ont tous les droits. **Il s'agit en fait d'une dictature mondiale.** Tout en haut de la pyramide, on retrouve les "big boss" des clones de Microsoft, CNN, TotalFina... Et tout en bas, une parodie de civilisation. Mais ces rebelles vont arpenter la planète pour renverser ces "gouvernements". Vous êtes le chef d'un de ces groupes de résistants, seul espoir de préserver ce qu'il reste d'humanité.

Pour mettre à plat un Etat, on utilise les services secrets ou la force brute. Votre commando, parfois constitué d'une dizaine d'hommes et de femmes, a choisi la deuxième option. Mais ils sélectionnent leurs cibles avec soin, et frappent là où ça fait mal. Les missions se déroulent dans des environnements très variés, et les objectifs sont bien distincts. Tantôt vous devrez saboter des installations, tantôt libérer des otages ou briser un état de siège en pleine rue...

Même si les combats ressemblent à des affrontements à la Counter-Strike, une certaine dose de finesse s'impose. L'assaut brutal et idiot paie rarement. Certaines phases, obligatoires, vous placent cependant dans ce genre de situation. Dix types vous font face, mais de votre côté, vous êtes aussi nombreux. Le résultat : une boucherie monstrueuse. Mais même là, il faut ruser !

Il y a toujours un ennemi un peu plus fort que les autres. Pas plus intelligent, mais mieux armé et tuant vos amis d'un seul tir. C'est votre cible prioritaire et vous devrez inventer des plans vicieux, prendre l'adversaire à revers et l'envoyer *ad patres*. Pour résumer,

4

1 Inapproprié. Heureusement que les collègues étaient là. Le pompe n'était pas l'arme de circonstance.

2 L'arsenal. Voici la plupart des armes. Les programmeurs les ont limitées à 40, mais si le jeu marche, il y aura un add-on.

3 Laissez-moi faire ! On peut justement donner un certain nombre d'ordres simples à ses partenaires.

4 Rien à faire. Dans certains cas, les véhicules sont impossibles à détruire.

5 Qui perd gagne. Les animations de recharge des armes sont si classes que ça en devient moins gênant !

Un bon Karma

C'est la toute dernière version du moteur d'Unreal qui a été utilisée pour la réalisation de ce jeu. Un moteur ne fait cependant pas tout. Que seraient les graphismes de Mistmare sans la gestion des particules créée par Arxel Tribe en Slovénie ? Karma est un module qui donne vie à un univers. En gros, dans Devastation, rares sont les objets n'étant pas mobiles. Tirez sur l'un d'eux et il se déplacera en fonction de son poids, de la surface sur laquelle il se trouvait, et du point d'impact. Il est tout simplement ahurissant de constater à quel point cet univers est interactif. Pas encore convaincu ? Alors sachez que Duke Nukem Forever utilisera ce module, de même que les versions consoles de Black and White. Sans oublier Dimitri, le nouveau titre Lionhead, Big Mutha Truckers, Unreal II ou Ravenshield...

5

Hautes technologies. Ces robots sont des défenses parfaites : aucune peur et un solide armement.

il n'y a pas d'un côté des phases d'infiltration à la sauce finesse, et de l'autre des passages d'action aromatisés d'explosions de cervelles. Mais il s'agit d'un mélange permanent des deux. L'équilibre est fragile et plutôt rare dans le FPS, il faut bien l'avouer.

Pas classique, mais classieux... Même s'il est extrêmement violent ! Il est cependant possible de modérer le taux d'hémoglobine... Dans ces pages, les *screens* n'ont pas été pris en mode "soft". L'une des armes permet justement de faire exploser un ennemi dans une gerbe de sang haute de plusieurs mètres. Inutile de dire qu'à la rédac', c'est devenu notre joujou fétiche. Et quand on sait que c'est aussi une arme de sniper... Donc, ni celle-ci, ni les autres, ne sont à placer dans les mimines de chérubins : c'est du brutal !

Mais que c'est beau ! Nous vous avions vanté les mérites, graphiques seulement, d'Unreal II le mois dernier. Devastation, qui utilise justement le même moteur, n'atteint pas tout à fait ce niveau, mais on s'en approche à grands pas. Si les modèles sont moins complexes, en revanche, les lieux restent tout aussi

ACTION DEVASTATION

Avec ma bouteille et mon couteau

Dis-moi avec quoi tu tues, je te dirais qui tu es :

A – La bouteille
Tu es alcoolique. L'alcool te donne du courage et tu es prêt à tomber une armée entière à toi seul. Enfin, avant de manger un pruneau entre les deux yeux.

B – La planche
Tu es bricoleur. Si tu as des talents de plomberie, contacte Léo avant de finir entre quatre.. planches, bien sûr.

C – Le Daikatana
Tu es japonais. Si en plus tu respectes tes traditions, tu n'as besoin de personne pour te faire hara-kiri. C'est la classe !

1 Feu d'artifice.
Devastation, violent ? Un dixième de seconde avant, c'était un humain. Enfin, un milicien.

2 Votre commande ?
Quinze tonnes de Javel s'il vous plaît, je viens de terminer.

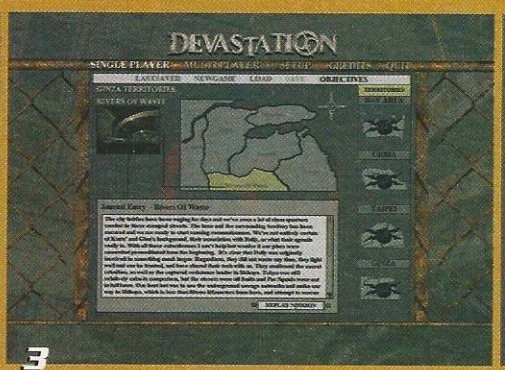
3 Nettoyage.
Voici la carte d'une des quatre régions dans lesquelles vous ferez régner l'ordre.

4 Vas-y Mickey !
Et tu exploseras Pat Hibulaire en mille morceaux !

5 Mouais, bon, t'es engagée dans l'équipe...
Mais tu n'avais pas une autre tenue !!! Non ? Bon, ce n'est pas grave... On fera une exception cette fois.

1

2



3

ON SE LAISSE BERCER PAR LE SCÉNARIO...

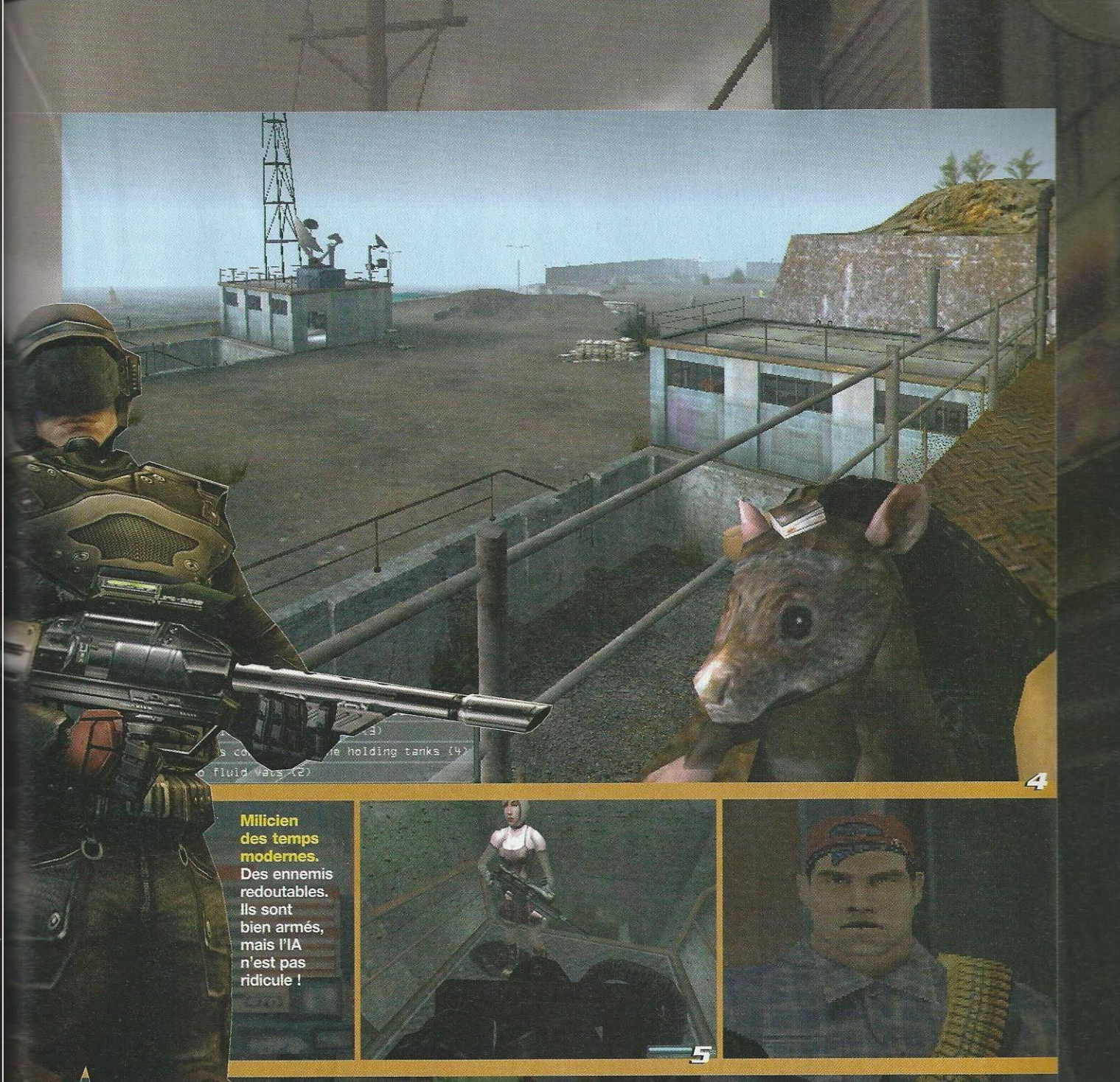
travaillés. Et puis, les parties se déroulent dans des villes, ce qui s'avère moins abstrait que les planètes du titre d'Infogrames. Des villes dévastées où rien n'est clean, et où le module Karma a un intérêt.

Par ailleurs, dans la plupart des jeux actuels, le *lens flare* est grossier, exagéré... Dans Devastation, il n'est pas rare qu'au détour d'une rue, on se prenne le soleil en pleine face. Il s'agit en fait d'un rayon, composé de trois ou quatre grosses bulles, que nous voyons filtrer derrière un immeuble : cet effet est prévisible, grâce aux ombrages. Et en avançant, on se retrouve inondé de lumière. C'est comme un dégradé animé, avec un étalonnage digne de la représentation des "couleurs vraies" de Photoshop. Rarement les effets du soleil n'ont été aussi bien traités dans un jeu. L'eau est elle aussi somptueuse, mais pas encore au niveau de l'add-on de Dark Age of Camelot.

Les amateurs de FPS auront du mal à ne pas craquer pour Devastation. Parce qu'au niveau des caractéristiques, on est également en face d'un sérieux "client". Quarante armes, divisées en huit grandes catégories et allant du plus classique (flingues, Uzi...) au plus fantaisiste. Comment ne pas sourire à l'idée de dégommer un milicien surarmé en lui cassant une bouteille sur la tête ! Ou une planche...

Sans parler du rat explosif. Ce dernier possède un double intérêt : celui d'explorer des lieux au ras du sol et ainsi de repérer les gardes ennemis, mais aussi d'exploser à un certain endroit. En plein milieu de gardes adverses par exemple ! C'est plutôt drôle, dévastateur et ça exige une certaine finesse de votre part. A l'image de l'ensemble d'ailleurs.

Ça reste tout de même un FPS : simple, simpliste, simplet. Un jeu de pan-pan boum-boum où, pour s'en sortir encore plus facilement, on peut aussi jouer tout en finesse. Et en mode Simulation, beaucoup plus réaliste, ce sera indispensable. En fait, il y a des tonnes de malus qui corsent



Milicien des temps modernes. Des ennemis redoutables. Ils sont bien armés, mais l'IA n'est pas ridicule !

la tâche. Le poids des armes, le choc des bastos... Vous ne pourrez pas transporter plus d'une arme de chaque catégorie. Selon leur poids et leur taille, vous progresserez plus ou moins vite. Logique. En mode sniper, votre respiration dévie légèrement votre ligne de tir. Comme au biathlon...

Vos partenaires peuvent souffrir du *friendly fire* : des blessures occasionnées par vos propres balles. On n'a pas pu jouer véritablement à la campagne, ce sera pour le test. En revanche, toutes les missions nous ont été dévoilées. Certaines cartes possèdent un point de résurrection, une sorte d'invention qui est l'enjeu des affrontements entre miliciens et rebelles. Un des modes Multijoueurs sera sans aucun doute basé là-dessus. Quand vous mourrez, vous vous réincarnerez. Trop facile ? Pas si sûr... Il faut certes progresser, mais également protéger l'endroit et ainsi éviter que les ennemis ne s'en emparent. Bien, bien !

Au final, ce titre est bourré de bonnes idées, le background a été bien pensé, c'est magnifique et moins con que la moyenne des FPS... Vous sentez ? Le fond de l'air est frais, une légère brise balaye vos cheveux, des frissons vous caressent les bras... Ça sent le hit en puissance !

Léo de Urlevan

EDITEUR : Arxel Tribe
DEVELOPPEUR : Arush Entertainment
GENRE : Action
SORTIE : mai 2003
SITE INTERNET : www.devastationgame.com

SIMULATION

F1 CHALLENGE '99-'02

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Quatre saisons pour un seul jeu et un mode Multi... Bonne idée !

Mauvais départ. Dès les premières secondes, la Toyota perd le contrôle et se met en travers de la piste. Pas de chance pour ceux qui suivent à grande vitesse !

1 Burning. Les traces de gomme, la fumée... Tout est superbement réalisé !

2 Classique. Les Ferrari sont en tête... Et les autres suivent !

Formule 4

EA A COMPILÉ SES DERNIÈRES SIMULATIONS ET REVISITÉ LES ANCIENNES AVEC LE MOTEUR DE 2002 !

Certains éditeurs, comme Electronic Arts, ont l'habitude de faire du neuf avec du vieux, en mettant à jour la base de données d'un titre (FIFA, NHL...) sans même changer le moteur. Et d'autres suivent un principe radicalement opposé et font du vieux avec du neuf... Comme Electronic Arts avec F1 Challenge '99-'02 !

Il s'agit en fait d'une compilation des dernières simulations de Formule 1 "made in EA Sports". Du coup, on peut choisir son écurie parmi toutes celles ayant participé aux saisons 1999, 2000, 2001 et 2002 ! Ainsi, vous pourrez aussi bien prendre le volant d'une vieille Prost que de la nouvelle Toyota.

Le très performant moteur de F1 2002 donne une nouvelle jeunesse aux précédentes versions. C'est sublime, même si nous n'en sommes qu'à la preview et que certains bugs graphiques n'avaient pas encore été corrigés. La bande son, elle, est convaincante. Et avec un Alienware (3,1 Ghz, Radeon 9700, 512 Mo...), il n'y a absolument aucune saccade. Ainsi, le plaisir de jeu est total. Mais sur les autres, mieux vaut baisser la résolution.

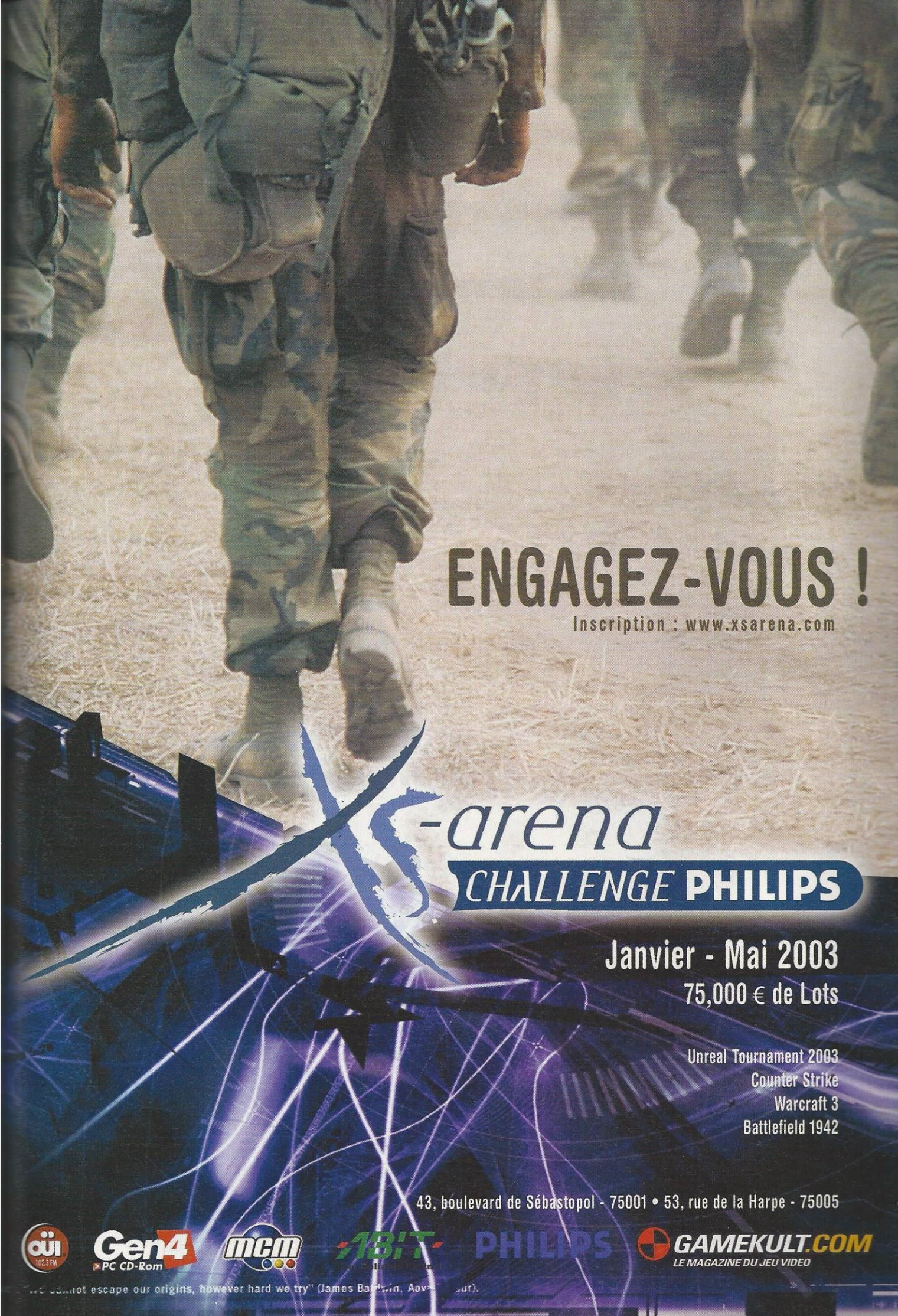
L'autre intérêt de ce titre réside dans son mode Multi. Ça promet des courses acharnées, que ce soit avec des potes situés dans la pièce d'à côté, ou avec de parfaits inconnus vivant à l'autre bout du monde. Mais il faut espérer que tous les participants se battent avec les mêmes armes...

Absolument tout est paramétrable ! Tant au niveau des options (trajectoire prédéfinie, aide aux freinage, boîte automatique...) que pour les réglages de la voiture (fermeté des amortisseurs, appuis aérodynamiques, répartition des freins...).

Seul problème : la voiture est incontrôlable une fois toutes les assistances désactivées. Injouable pour les fans occasionnels, mais réaliste pour les puristes ! N'est pas Schumacher qui veut. Même virtuellement.

Socrates

ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : EA Sports
GENRE : Simulation
SORTIE : 22 mai 2003
SITE INTERNET : www.ea.com


ENGAGEZ-VOUS !
Inscription : www.xsarena.com
X-arena
CHALLENGE PHILIPS
Janvier - Mai 2003
75,000 € de Lots
Unreal Tournament 2003
Counter Strike
Warcraft 3
Battlefield 1942
43, boulevard de Sébastopol - 75001 • 53, rue de la Harpe - 75005
oui 102.3 FM
Gen4 PC CD-Rom
mcm
1BIT
PHILIPS
GAMEKULT.COM
LE MAGAZINE DU JEU VIDEO

ACTION

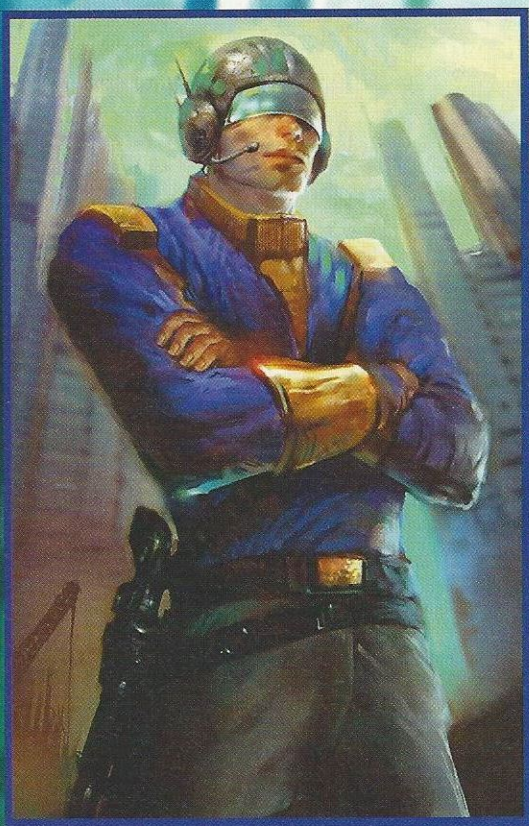
FREELANCER

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Les combats spatiaux font leur grand retour ! Opposez-vous à des milliers de chasseurs tout au long d'un scénario bien pensé, et gérez au mieux vos économies dans ce jeu qui n'est pas sans rappeler Wing Commander, Privateer, X Wing...

Boba Fett Superstar

AYANT DÉJÀ REÇU UNE VERSION DE FREELANCER AVANT DE RENCONTRER SON PROGRAM MANAGER, JORG NEUMANN, NOUS NOUS DEMANDIONS À QUI S'ADRESSAIT CE TITRE. AU GRAND PUBLIC ? SANS DOUTE... MAIS LES GAMERS Y TROUVERONT ÉGALEMENT LEUR COMPTE !



1 Star Wars. Les combats dans les champs de météorites ou les cimetières spatiaux sont extrêmement impressionnants.

2 Gigantisme. On croise rapidement des vaisseaux énormes. Et celui-là n'est très grand par rapport à d'autres engins.

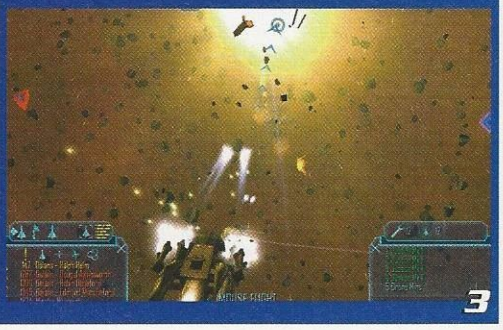
3 Taille. Même les grandes stations spatiales ne sont pas à l'abri de quelques tirs de missiles bien placés.

Tout commence bien mal pour Trent, notre héros. Sa station spatiale explose, et il perd tout : son vaisseau, son fric, ses amis... Rare survivant du cataclysme, il n'a plus qu'une idée en tête : faire payer les coupables. Il s'improvise donc chasseur de primes en se faisant engager dans une faction hostile aux responsables de ce chaos. Jorg nous explique que ce background, très complexe, n'est pas gratuit : ces histoires de rivalités ont en effet une importance capitale dans les différentes phases du jeu.

Trent investit le peu d'argent qui lui reste dans un petit vaisseau. C'est à ce moment qu'il retrouve Juni, une amie. Elle lui propose une mission toute simple. La guerre est déclarée. Elle ne se terminera qu'une fois tous les coupables châtiés, ce qui n'est pas une mince affaire. Mais Trent raisonne sommairement. Au fil de son aventure, il découvrira pas mal de choses étranges. Et si les terroristes de l'espace n'étaient pas ceux que l'on croit ? Et si l'explosion du vaisseau avait été prévue ? Et si des proches le manipulaient ? Et pourquoi tout le monde se bat-il pour des artefacts d'une laideur incroyable ?

Tout cela est plutôt complexe. Mais Jorg se garde bien de dévoiler tout le scénario... Tant mieux. Vous l'aurez compris, vous incarnez Trent. Vous le dirigerez dans son vaisseau, mais aussi dans les stations spatiales ou dans les villes, pour éliminer un maximum d'ennemis. Les deux parties sont aussi importantes l'une que l'autre. Dans une base, il faut acheter des nouveaux rafiots, plus performants, ou simplement du matériel pour améliorer leur efficacité.

Il existe deux types d'engins : les chasseurs ou les cargos. Les premiers sont idéaux pour le *dogfight* car ils sont d'une maniabilité exemplaire, les seconds, très bons pour le commerce... Mais ces derniers ne se limitent pas à ça. En effet, on peut les équiper de tourelles. Gare à celui qui se trouve dans la ligne de mire d'un cargo équipé de cinq tourelles, de quatre canons



1 Open bar. Ce sont dans les troquets de chaque planète ou station spatiale que l'on peut s'inscrire pour des missions.

2 Vue tourelle. Elle n'est pas là pour faire joli. La caméra pivote autour du vaisseau et il est possible de tirer sur les ennemis vous poursuivant.

3 Avantages. A tout moment, on peut recharger les boucliers et l'énergie du vaisseau dans une certaine limite.

et d'un lance-missiles ! Avec ces vaisseaux, les bénéfices peuvent être très importants, et l'achat de nouvelles machines, plus rapide donc. Difficile d'envisager la même chose avec des chasseurs.

En ce moment, Jorg pilote un chasseur. Et sa sauvegarde paraît plus avancée qu'à la rédaction. Notre personnage de niveau 9 possède un vaisseau bien moins efficace que le sien. Heureusement, car les ennemis qu'il affronte tirent des lasers, des missiles, et mitraillent dans tous les sens. Un véritable feu d'artifice ! La nébuleuse en arrière-plan est plus jolie que ce que l'on avait pu voir. A la rédac', nos engins n'étaient que de misérables tacots en comparaison. Visiblement, il nous reste beaucoup de choses à découvrir. Et ça, c'est bon signe !

LE RÉSULTAT EST LÀ : C'EST IMMERSIF, C'EST GIGANTESQUE...

Les graphismes suscitaient une réelle inquiétude. Les vaisseaux nous semblaient taillés à la hache et les effets visuels peu nombreux. Ce n'est plus le cas ! La richesse des graphismes est proportionnelle à la mission dans laquelle vous vous trouvez. C'est la prime à l'acharnement : vous aurez envie de voir la fin de ce jeu.

Il existe deux grandes classes de missions. Les premières font progresser l'histoire, les secondes sont générées aléatoirement par l'ordinateur. Jorg explique qu'il est impossible d'en calculer le nombre. Néanmoins, elles se regroupent en une dizaine de types : protection, assassinat, vol, "scan" de cargaison, destruction d'escadrille ou de bâtiment,

WinFast®

L' Ère de l'interaction entre cinéma et jeux vidéos 3D

300

GeFORCE FX

Série WinFast A300 - Équipée du **moteur CineFX TM de Nvidia**, qui supporte le nouveau **langage de haut niveau Cg** et exécute des effets visuels de qualité cinématographique **en temps réel.**

Les GPU **GeForce FX** de NVIDIA utilisent le procédé de gravure 0.13 μm qui est **à la pointe de la technologie**. Ce dernier est utilisé pour les procédés de fabrication complexes et **un fonctionnement à des fréquences très élevées**.

- Moteur pouvant fournir un rendu de 8 pixels par cycle d'horloge.
- Supporte matériellement les API DirectX 9.0 et OpenGL 1.4.
- Supporte le dernier standard AGP 8x atteignant des taux de transfert de 2.1 GB/s.
- Moteurs Advanced Pixel Shader 2.0 + et Vertex Shader 2.0 + pour des effets toujours plus réalistes.
- La mémoire la plus rapide du monde fonctionnant à pas moins de 1 GHz utilisant la technologie DDR II.
- Technologie d'anticrénelage à l'efficacité époustouflante NVIDIA Intellisample TM.

www.leadtek.com.tw

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

PRODUITS DISTRIBUES PAR

49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

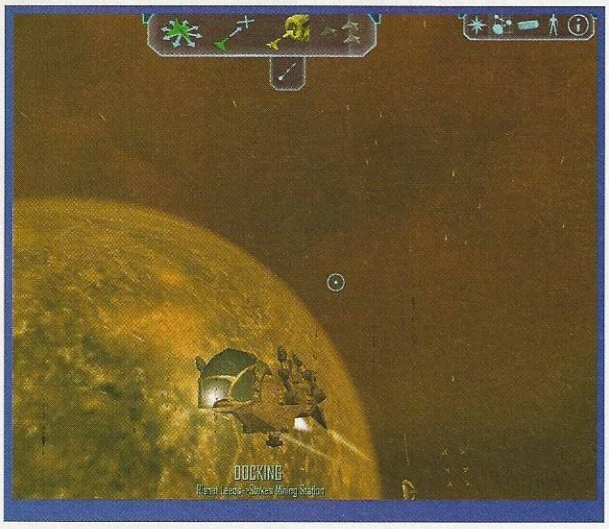
www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

Informations détaillés, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.

arrestation ... Selon les risques que comportent ces missions, vous récupérerez plus ou moins d'argent. Une fois passés en revue tous les mécanismes du jeu, vous pourrez vous intéresser au mode Multijoueurs, qui ouvre de nouvelles perspectives.

On a donc l'impression de posséder deux jeux bien distincts. Rien que ça ! En fait, l'évolution de votre personnage dans la campagne vous permet d'utiliser un matériel plus performant. Ça, c'est le côté jeu de rôle de l'histoire. En Multi, c'est tout simplement un MMORPG qui est à la disposition du joueur... Enfin, un MORPG, le premier "M" (signifie "massivement") semble de trop. En effet, on ne peut pas dépasser 64 joueurs simultanément par partie.

Par ailleurs, le vocabulaire des jeux de rôle prend le dessus. Nous avions quelques doutes quant à l'intérêt du commerce. Jorg nous a expliqué que c'était justement dans le mode Multi qu'il prenait tout son sens. On peut ainsi imaginer une formation de 12 chasseurs et de 3 cargos se déplaçant d'un point à un autre pour en tirer des



Coruscant ? Cette ville/planète y fait méchamment penser.

profits considérables, ce qui n'est absolument pas possible en Solo. Tout a été pensé afin de créer un univers cohérent et logique. Le résultat est là : immersif, gigantesque...

Seul petit bémol paraissant difficile à corriger pour la version finale : lorsque l'on s'engage dans une mission du scénario, on ne sait jamais si notre vaisseau sera à la hauteur. Dans certains cas, il faut recommencer. Et si on n'a plus un radis, c'est la mission précédente qu'il faut se retaper. Ouf ! Merci les sauvegardes automatiques. Sachez également que contrairement à celles générées par ordinateur, elles s'avèrent très longues. Question durée de vie, on est servi... Alors, digne successeur de Wing Commander et de Privateer ? Attendons le test pour en être sûr. Mais on peut déjà affirmer que ce jeu s'annonce très excitant !

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Microsoft
DÉVELOPPEUR : Digital Anvil
GENRE : Action
SORTIE : avril 2003
SITE INTERNET : www.microsoft.com

QUESTIONS A JORG C. NEUMANN

Annoncé depuis cinq ans, voilà enfin Freelancer ! En relisant les premiers articles de l'époque, il semble que l'on parle de deux jeux différents. Comment peut-on changer de cap aussi brusquement ? Il suffit de demander...

"CHAQUE CAMP POSSÈDE DES DIZAINES DE COMPORTEMENTS"

Gen4 : Alors, ce Freelancer... Action ou Simu ? Pour les gamers ou pour le grand public ?

Jorg Neumann : C'est plus qu'un jeu d'action et un peu moins qu'un simulateur. Les "simus" peuvent s'avérer complexes. Récupérer un type dans l'espace exige parfois un doigté monstrueux. On définit un angle d'approche, on corrige sa vitesse... Le tout sans s'écraser bien sûr ! Et au final, le jeu en pâtit. Quand on récupère Ashcroft, il suffit d'appuyer sur B, et hop, il est dans la soute. En outre, Freelancer possède un côté jeu de rôle, déjà appréciable en Solo, et encore plus prenant en Multi. Mais revenons-en au grand public ! Effectivement, nous voulons toucher le plus grand nombre de personnes. Logique. Tout le monde est très surpris que Freelancer se joue à la souris. Savez-vous que seulement 20 % des joueurs ont un joystick ? En revanche, tout le monde a une souris.

Gen4 : Nous avions pu le voir au Gamestock 2000. Ça n'avait rien à voir avec ce que vous nous présentez aujourd'hui...

JN : Nous avons gardé quelques éléments, comme le lien qui existe avec Starlancer. On retrouve donc des vaisseaux identiques. Et puis, le background était là. Les factions étaient créées, cohérentes. Il était indispensable de conserver tout ça. Mais le jeu n'a plus rien à voir avec ce qu'il était.

Gen4 : Justement, parlons des factions. On s'aperçoit très vite qu'il n'y a que 2 catégories : celles qui vous sont favorables, et celles qui ne le sont pas. Pourquoi sont-elles si nombreuses ?

JN : Là encore, c'est plus complexe. Toutes ces factions ont des comportements différents dans les combats. Si vous n'avez pas le charisme souhaité avec l'une d'elles, ses pilotes n'hésiteront pas à vous voler votre cargaison. D'autres vous aideront en plein combat. Leur comportement diffèrera si vous avez un cargo, ou un chasseur... Chaque camp possède des dizaines de comportements selon les situations.

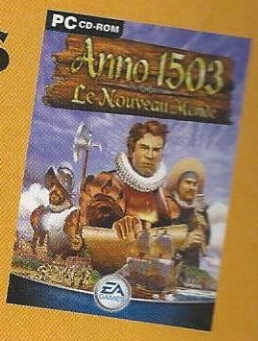
Gen4 : L'intérêt du commerce dans Privateer était bien plus frappant que dans Freelancer. Ne serait-ce pas un peu accessoire ?

JN : En fait, il prend tout son sens dans le mode Multi. Des guildes se créeront, avec des conducteurs de cargo et des escorteurs. Mais commercer est également une façon de jouer en solo !

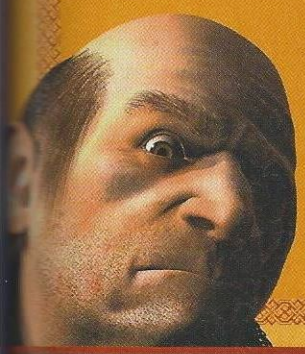
Propos recueillis par Léo de Urlevan

JEU CONCOURS Gen4 PC CD-Rom

Gen4 PC et Electronic Arts s'associent pour vous offrir 30 jeux d'Anno 1503



Pour gagner, il vous suffit de répondre correctement aux questions suivantes et de nous envoyer le tout sur papier libre à l'attention de : Gen4 PC - Immeuble Les Montalets - 2, rue de Paris - 92190 Meudon



A) Quel studio développe le jeu Anno 1503 ?

1. EA Pacific
2. Max Design
3. EA Sports

B) Combien d'environnements le jeu propose-t-il ?

1. 4
2. 6
3. 8

C) De quel jeu Anno 1503 est-il la suite ?

1. Anno 1502
2. Anno 1602
3. Anno 1403

Question subsidiaire :
En tout, combien de bâtiments différents compte le jeu ?

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

Grand jeu concours Gen4 PC

Coupon-réponse : avant le 15 mars 2003, le cachet de la Poste faisant foi.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ N° de portable : _____

Réponse à la question A : 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ **Réponse à la question B :** 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑

Réponse à la question C : 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ **Réponse à la question subsidiaire :**

GESTION
GHOST MASTER

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Une bouffée d'oxygène ! Ça ne va pas chercher très loin. Mais il y a de quoi s'amuser... Reste à espérer quelques petites améliorations "ici et là" avant la sortie !

Radical. Autant y aller au napalm ! Question frousse, le résultat est garanti.

Crédulité. On a beau expliquer en long et en large à Cooli que des fantômes nous piquent nos textes la nuit, il n'y croit pas !

Dans de beaux draps

UN JEU QUI NE SE PREND PAS AU SÉRIEUX ! SI VOUS AIMEZ FAIRE PEUR AUX VIEILLES DAMES, EMBARQUEZ DANS LE TRAIN FANTÔME !

D'emblée, deux références nous viennent à l'esprit. La première : *Ghostbusters* bien sûr, pour les ectoplasmes. La deuxième, Luigi's Mansion, de Nintendo (oui, le magazine s'appelle *Gen4 PC* avec PC comme dans PC). Sauf que dans ce titre, on incarne les fantômes, et c'est une autre paire de draps ! Il vous faudra à la fois diriger les spectres... et les gens à terroriser. Comment ça ? Eh bien, ces derniers peuvent accomplir diverses choses que vous, petit truc immatériel, n'êtes pas en mesure de faire. Et d'un autre côté, être un fantôme, c'est rigolo.

En jetant des sorts et en ensorcelant des objets, vous leur fichez une sacrée trouille... Panique à bord ! Manoirs, parc d'attractions, pavillon individuel Catherine Mamet... Partout où vous passez, vous faites des conneries ! Exemples : pluie de crapauds comme dans *Magnolia*, explosion de téloche quand le gentil papa l'allume... Mais attention, le métier de fantôme, c'est du sérieux !

Effectivement, sous une apparence comique, Ghost Master n'est rien d'autre qu'un jeu de gestion ! Apprendre de nouveaux sorts, chacun entamant vos ressources qui sont en nombre limité, c'est épuisant ! Remarque : vous avez l'éternité devant vous... Autant bien choisir sous quelle forme vous voulez la passer. Plusieurs types de fantômes sont donc à votre disposition.

A vous de sélectionner les membres de votre équipe, chacun ayant des tours de passe-passe qui lui sont propres. Pour faire tout ça, une interface assez sommaire a été pensée, à l'image des graphismes. Vue de haut, modélisation simplifiée, proche de celle des Sims... Aïe ! Non pas la tête... Quant aux effets de transparence des fantômes et aux éclairs, très *flashies*, ils s'avèrent plutôt *cool*. Et puis, c'est bien les couleurs... Ça sent le printemps.

Jérôme

ÉDITEUR : Empire Interactive
DÉVELOPPEUR : Sick Puppies
GENRE : Gestion
SORTIE : printemps 2003
SITE INTERNET : www.empireinteractive.com

WEB ST@TION

Gen4 > PC CD-Rom

iiyama

intel inside pentium 4

MSI

Microsoft SIDEWINDER COMPATIBLE

CYBER CAFÉ

TOURNOI COUNTER STRIKE

les 7, 8 et 9 avril 2003 de 10h00 à 22h00

Premiers prix :

- >> Écran 19 pouces IIYAMA
- >> Processeur Intel Pentium(r) 4 à 2.4 GHz
- >> Carte mère MSI 655

Nombreux lots à gagner

POSSIBILITÉ

DE LOUER NOTRE SALLE AUX PARTICULIERS, C.E...

550m²

SALLE DE JEUX EN RESEAU

WEB ST@TION

Gen4 PC CD-Rom

GRANDES SALLES CLIMATISEES

SIDEWINDER

iiyama

Just A Shoot!

Equipe sponsorisée par Webstation

Inscrivez-vous au 01 48 02 09 01

148, av. Galliéni à BONDY

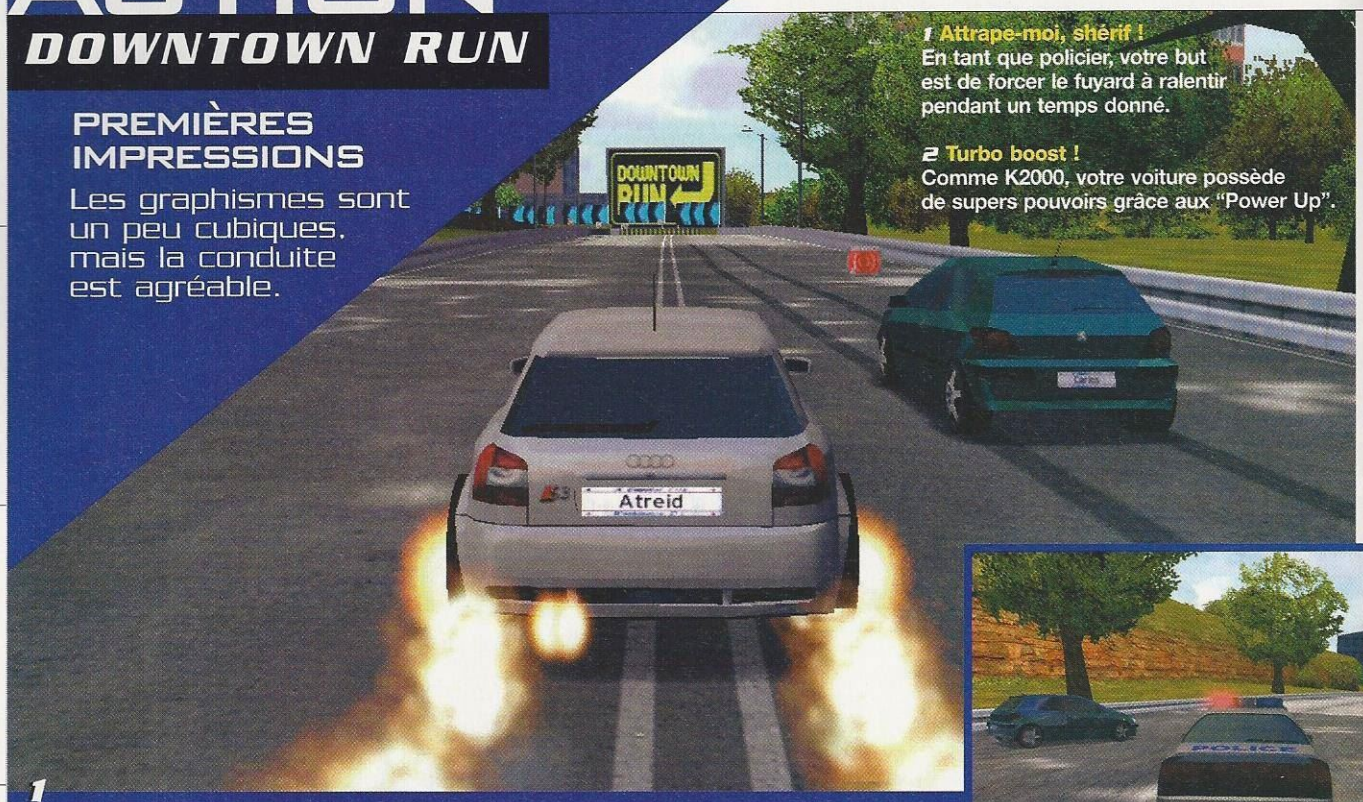
• R.N.3 • RER E2 : Station Bondy • Voiture : porte de Bagnolet, direction Charles de Gaulle, sortie : Bondy •
• Ligne Bus 616 A et B : départ gare de Bondy, arrêt : Galliéni • Face à DARTY •

Intel, Intel Inside, le logo Intel Inside et Pentium sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales, aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous droits réservés.

ACTION
DOWNTOWN RUN

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Les graphismes sont un peu cubiques, mais la conduite est agréable.



1 Attrape-moi, shérif ! En tant que policier, votre but est de forcer le fuyard à ralentir pendant un temps donné.

2 Turbo boost ! Comme K2000, votre voiture possède de supers pouvoirs grâce aux "Power Up".

Coup de pub !

NON CONTENTS D'OCCUPER UNE GRANDE PLACE EN PUBLICITÉ, LES CONSTRUCTEURS AUTOMOBILES S'OFFRENT LES SERVICES DU JEU...

Encore plus arcade que Need for Speed, voici Downtown Run. Ce jeu de course vous permet de prendre le volant de voitures dites "de grand tourisme", des petits bolides que le commun des mortels pourrait posséder. Véritables stars du jeu, ces véhicules appartiennent à des marques qui existent bel et bien : Volkswagen, Peugeot... Mais si les modèles prennent leurs racines dans la réalité, les courses auxquelles ils participent en sont très loin. On délaisse ainsi le côté simulation que l'on peut trouver dans un ToCA pour privilégier le fun. Le fun et rien d'autre !

Ce n'est pas de "l'occaz" !
Les véhicules sont flambant neufs, mais leur design ne semble pas être un des plus réussis. Trop polygonal !

Cela se traduit principalement par un élément que tout joueur de console connaît par cœur : le "Power Up". Ces bonus sont parsemés sur le circuit et, une fois ramassés, ils vous donnent soit un avantage sur vos concurrents, en allant plus vite ou en vous enveloppant d'un bouclier énergétique, soit en vous dotant de coups pendards que vous destinez aux autres pilotes. Un pneu qui crève par-ci, un ralentisseur assez traître par-là... Bref, un retour à l'arcade tel que l'on peut le retrouver dans un Wipe Out.

Et quoi de mieux pour rester dans le ton qu'une multitude de modes de jeu ? De ce côté-là, le joueur devrait être gâté. Entre les courses simples et les championnats, on découvre de nombreux challenges destinés principalement à être joués en réseau, à l'instar de la "Poursuite" où vous incarnez la police ou le fugitif dans une course effrénée, ou "Le Dernier Survivant" où, lors d'un combat acharné, la première faute de conduite vous élimine.

Tout ce gameplay s'appuie sur un système de points de prestige que vous gagnez en remplissant vos objectifs. Ce qui vous permet, entre autres, de débloquer de nouvelles voitures et d'accéder à des championnats de plus en plus difficiles. Et vous, qu'est-ce que vous faites pendant les portes ouvertes de Peugeot ?

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft
GENRE : Sport
SORTIE : 27 mars 2003
SITE INTERNET : www.downtownrun.com

-50% SUR LE PRIX, PAS SUR LE FILM

6 euros offerts tout de suite !

La valeur de votre Gen4 remboursée en bon d'achat à valoir sur PriceMinister.
Tapez le code GEN4 dans le champ coupon avant de payer*.

DVD LIVRES CD VHS JEUX VIDEO
PRICEMINISTER.COM
ACHETEZ ET VENDEZ À MOITIÉ PRIX.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Prenant ! Pourtant, le jeu ne possède aucun point fort accrocheur d'emblée. Gameplay, développement, stratégie, fun, réflexion... Tout s'avère simple, mais efficace !

Un mélange très riské !

QUE VIENT FAIRE CE NOUVEAU JEU DE STRATÉGIE CHEZ MICROSOFT ? DANS SON CATALOGUE, ON TROUVE DÉJÀ CE QU'IL Y A DE MIEUX DANS LE GENRE, AVEC LA SÉRIE DES AGES OF QUELQUE CHOSE. SUICIDAIRE ? NON, SURPRENANT !

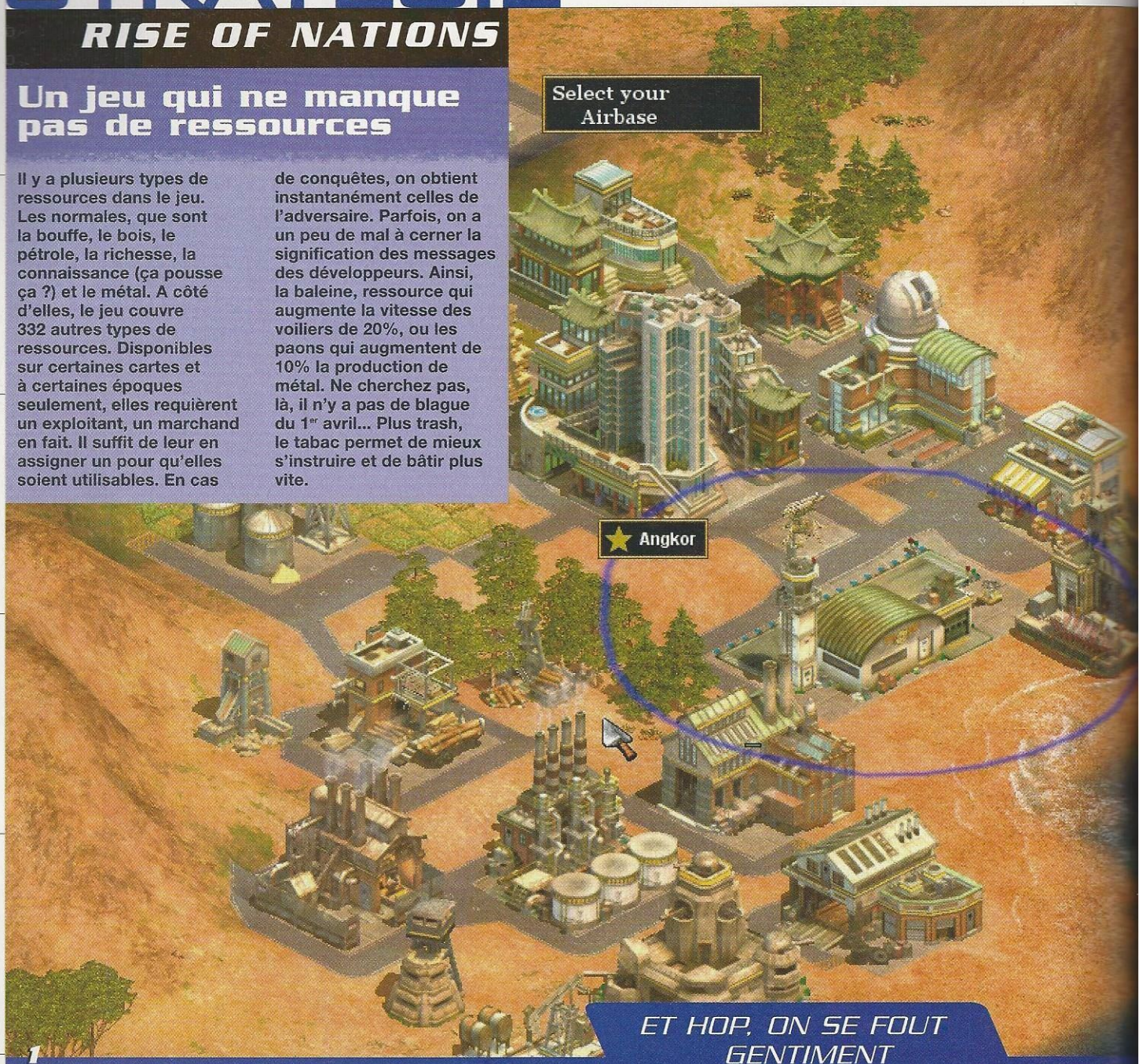
Blitzkrieg. Le nombre d'unités dépend de la nation et de l'époque et oscille entre 4 et 8. Pas de petites animations bien sympas en ce qui concerne les combattants.

Quelle surprise en dépouillant le courrier ! Oh, la bêta 2 de Rise of Nations... Question : "*Qui a vu la première ?*". Réponse : "*Euh, personne !*". Apparemment, celle-ci n'a jamais trouvé notre boîte aux lettres. En fait, il fallait assister au dernier E3 pour que l'évocation de ce titre éveille en nous un vague souvenir... Mais ça faisait près d'un an qu'on en n'avait plus entendu parler. C'est donc d'un œil hagard que ce nouveau jeu de Brian Reynolds fut lorgné par tous ici. Ce briscard de la stratégie, ancien pote de Sid Meier, a tout de même été lead designer de Civilization 2 et d'Alpha Centauri ! De la part de Big Huge Games, on s'attendait à un jeu "au tour par tour", pour compléter la gamme Age. En fait, il n'en est rien !

D'un genre assez difficile à définir, Rise of Nations est plus un mixe de Age of Empire et de Civilization. De la série des Age, il emprunte le temps réel. Et de Civilization, le côté gestion de ressources et maîtrise de vos avancées. Ici, il faudra donc faire preuve de finesse et employer vos ressources à bon escient pour développer non seulement votre puissance militaire, mais aussi votre éco-

Un jeu qui ne manque pas de ressources

Il y a plusieurs types de ressources dans le jeu. Les normales, que sont la bouffe, le bois, le pétrole, la richesse, la connaissance (ça pousse ça ?) et le métal. A côté d'elles, le jeu couvre 332 autres types de ressources. Disponibles sur certaines cartes et à certaines époques seulement, elles requièrent un exploitant, un marchand en fait. Il suffit de leur en assigner un pour qu'elles soient utilisables. En cas de conquêtes, on obtient instantanément celles de l'adversaire. Parfois, on a un peu de mal à cerner la signification des messages des développeurs. Ainsi, la baleine, ressource qui augmente la vitesse des voiliers de 20%, ou les paons qui augmentent de 10% la production de métal. Ne cherchez pas, là, il n'y a pas de blague du 1er avril... Plus trash, le tabac permet de mieux s'instruire et de bâtir plus vite.



1

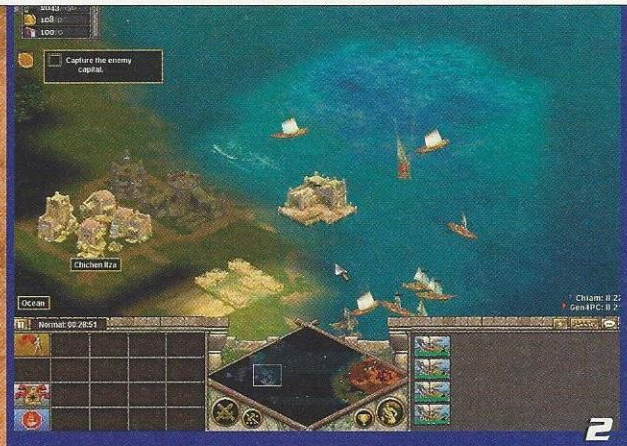
ET HOP, ON SE FOUT GENTIMENT SUR LA GUEULE !

nomie, votre science et votre niveau civique. Tous sont par ailleurs étroitement reliés et nécessitent des avancées conjointes. Bref, que les bourrins passent leur chemin !

Au menu, on retrouve une campagne Solo et un mode Multijoueurs, via Game-Spy. Et dans le premier est disponible le désormais célèbre Quick Battle, avec une tonne de paramètres possibles et où quatre nations peuvent prendre part au carnage. On règle également le type de victoire : évolution, suprématie, résistance, ressources et deux ou trois trucs bien rigolos ! Il y a aussi un Scénario qui n'était pas inclus dans la bêta et un autre bien plus alléchant : Conquer The World ! Le joueur est à la tête d'une des 18 nations, choisit quel voisin attaquer... Et hop, on se fout gentiment sur la gueule !

Le but, bien souvent, sera de s'emparer de la capitale ou de repousser 15 minutes durant les attaques de l'assaillant (ou plus prosaïquement de l'assailli). Une fois que le pays est sous votre égide, à vous ses ressources. Vous récupérerez notamment une carte à jouer, symbolisant un de ses atouts, à sortir de votre manche au prochain tour (comme, par exemple, l'avancée technologique). Au prochain tour, puisqu'on trouve dans ce mode une discrétisation du temps. Et du coup, ça se joue en Solo. Dommage !

Une fois l'autre pays conquis, les frontières de votre empire sont donc élargies et vous avez d'autres voisins à envahir. Certains se mettent à genoux, et



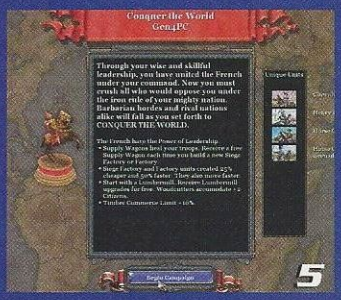
2

3

Monts et merveilles

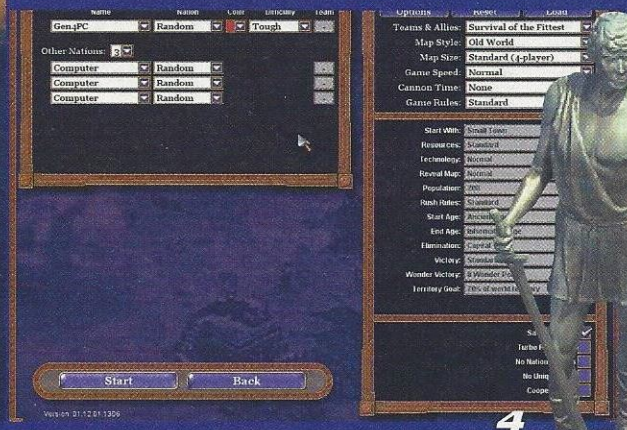
Pompées un chouilla sur Civ, les merveilles (Wonders en VO) apportent des bonus une fois construites par votre peuple. Ce qui est drôle dans Rise Of Nations, c'est qu'on ne peut construire une merveille qu'une fois. Du coup, le premier qui la termine gagne. Les autres voient leurs constructions s'écrouler.

A chaque Age ses merveilles, et à chaque merveille ses bonus. Ainsi, Versailles est dispo pendant les Lumières. Il réduit tous les coûts de développement technologique par deux pendant que vos constructions sont bâties deux fois plus vite. La Tour Eiffel est constructible pendant l'ère moderne et apporte plein de nouvelles ressources : pointeurs lasers, porte-clefs et autres oiseaux en plastique tournoyants.



5

6



4

1 Développement. Un concours de ressources peut être lancé entre joueurs, avec classement et *tutti quanti*.

2 Réécriture. Les Français qui découvrent l'Amérique du Sud. Pourquoi pas ?

3 Forêt. Le bois, comme toujours dans ce genre de jeu, est une ressource essentielle. Et ce, au travers des siècles traversés par ce titre.

4 Foutoir. Le mode Rapide permet des parties sur mesure et chacun devrait y trouver son compte.

5 Avantage. Conquer The World est a priori le point fort du jeu. Pas besoin de scénario, on est sûr de ne jamais s'ennuyer.

6 Pétage de plomb. Un nombre de coups limité pour trouver le bon général : un de ces petits jeux débiles qui agrémentent le soft. Absolument génial !

d'autres vous font ouvertement face. Plus rigolo encore : les maps ne sont pas si grandes que ça et les villes se résument donc à quelques bâtiments. Certaines, plus symboliques que d'autres, ont droit de cité (humour...). Ainsi, en commençant avec la France, on peut partir de Rheims (merci pour la faute, les gars !), conquérir l'Espagne et, une fois là-bas, en trois clics, se fritter avec les Mayas.

Graphiquement le jeu se tient. Pas époustouflant, certes, mais correct. Les maps sont tout ce qu'il y a de plus classique. La musique itou. Reste la différenciation des nations (notamment en termes de bâtiments, d'unités et d'armes). Chacune possède également ses propres arbres technologiques, civiques, économiques et militaires. Avec ses avantages et ses inconvénients. Le tout paraît déjà très bien balancé. On retrouve le principe des merveilles (voir encadré) et pas mal de ressources à gérer (voir encadré, l'autre bien sûr !).

Dernier mode : celui des tests de performances dispos dans les options à côté de l'éditeur, absent pour le coup. Des mini-missions comme autant de jeux débiles : rapidité de la souris, contrôle des connaissances avec pour sujet les raccourcis claviers... De quoi patienter pour juger enfin si ce produit apparemment bâtard l'est vraiment. Et surtout, si c'est grave ou non ! Parce qu'a priori, on s'en fout : il n'a pas l'air mal du tout ! Le reste...

Jérôme

ÉDITEUR : Microsoft
DÉVELOPPEUR : Big Huge Games
GENRE : Stratégie
SORTIE : mai 2003
SITE INTERNET : www.riseofnations.com

AVENTURE

SALAMMBÔ

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Un jeu d'aventure dans la lignée des plus mauvaises productions signées Cryo. Cependant, celui-ci se démarque par ses graphismes, dignes de la BD de Druillet.

1 Mathô. Vous devrez vous joindre à lui pour poursuivre votre aventure. C'est le chef des rebelles et l'homme de Salammbô. Au début...

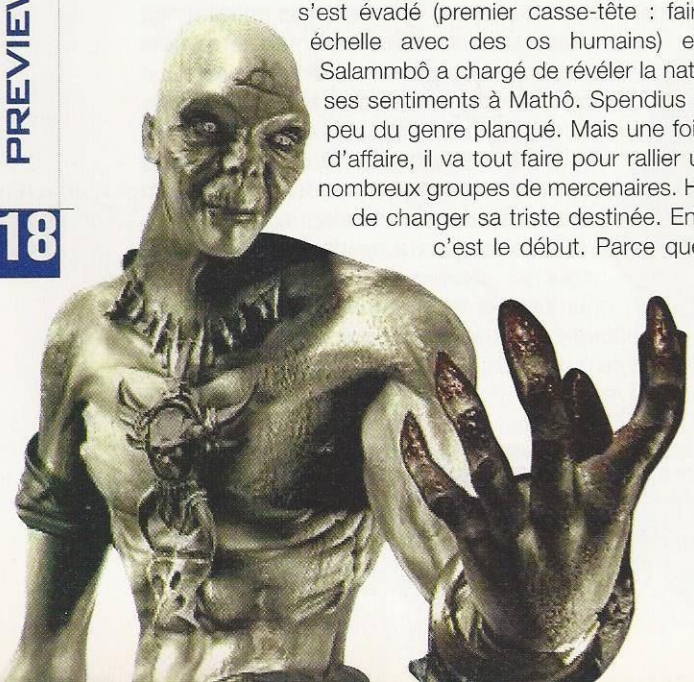
2 Salammbô. La belle va semer la zizanie dans tout Carthage en tombant amoureuse de l'ennemi de la Cité. Un drame à la Shakespeare.

Carnage à Carthage

DES TITRES ONT SURVÉCU À LA MORT DE CRYO. MAIS CERTAINS AURAIENT DÛ RESTER AUX OUBLIETTES...

Alors que Runaway ressuscite les jeux d'aventure sur PC, Salammbô replonge le genre dans une profonde léthargie. Nous sommes en 264 avant Jésus-Christ, à Carthage, dans la cité d'Hannibal. Salammbô est la fille du suffète Hamilcar, commandant des forces carthaginoises. Pour lutter contre l'Empire romain, il a enrôlé des mercenaires, mais ne les a pas payés. Bon, d'accord, ils ont pris une branlée... Mais au lieu de l'attaquer aux prud'hommes, ces derniers se révoltent, font le siège de la ville... Et devinez quoi ? Salammbô tombe amoureuse du chef ennemi, un certain Mathô.

Vous incarnez Spendius, un esclave qui s'est évadé (premier casse-tête : faire une échelle avec des os humains) et que Salammbô a chargé de révéler la nature de ses sentiments à Mathô. Spendius est un peu du genre planqué. Mais une fois sorti d'affaire, il va tout faire pour rallier un des nombreux groupes de mercenaires. Histoire de changer sa triste destinée. Enfin ça, c'est le début. Parce que rapidement, il va prendre de l'importance. Et à la fin... La fin, vous la connaissez si vous avez lu le roman de Flaubert, ou la bande dessinée de Druillet qui a plus inspiré les développeurs.



Graphiquement très proche des visions du dessinateur, grand amateur de science-fiction, le jeu nous plonge dans une ambiance assez glauque. Le moteur graphique est bien connu des habitués de la défunte maison : c'est l'Omni3D. Chaque scène est une sphère où le joueur peut regarder à 360° et où sont incrustés des personnages précalculés. On clique sur des objets, on les ramasse, on dialogue avec l'autochtone et on s'endort. Le scénario n'est pas très envoûtant et le gameplay se cantonne à trouver le bon objet, à le ressortir au bon moment et à dénicher la bonne personne avec qui discuter.

Les décors sont magnifiques, certes, mais on s'y perd très rapidement. Les scènes s'avèrent peu variées, et leur aspect sombre n'arrange rien à l'affaire. Les persos, eux, ont tous des têtes terribles, mais ils apparaissent toujours en gros plan et, à ce moment-là, l'*antialiasing* fait peur à voir. Quant aux voix, elles restent correctes et, autant le dire tout de suite, Salammbô a l'air d'une sacrée cochonne. Ce n'est pas du sexisme, mais la constatation d'un parti pris des développeurs. Ça ne devrait néanmoins pas suffire à sauver le jeu !

Jérôme

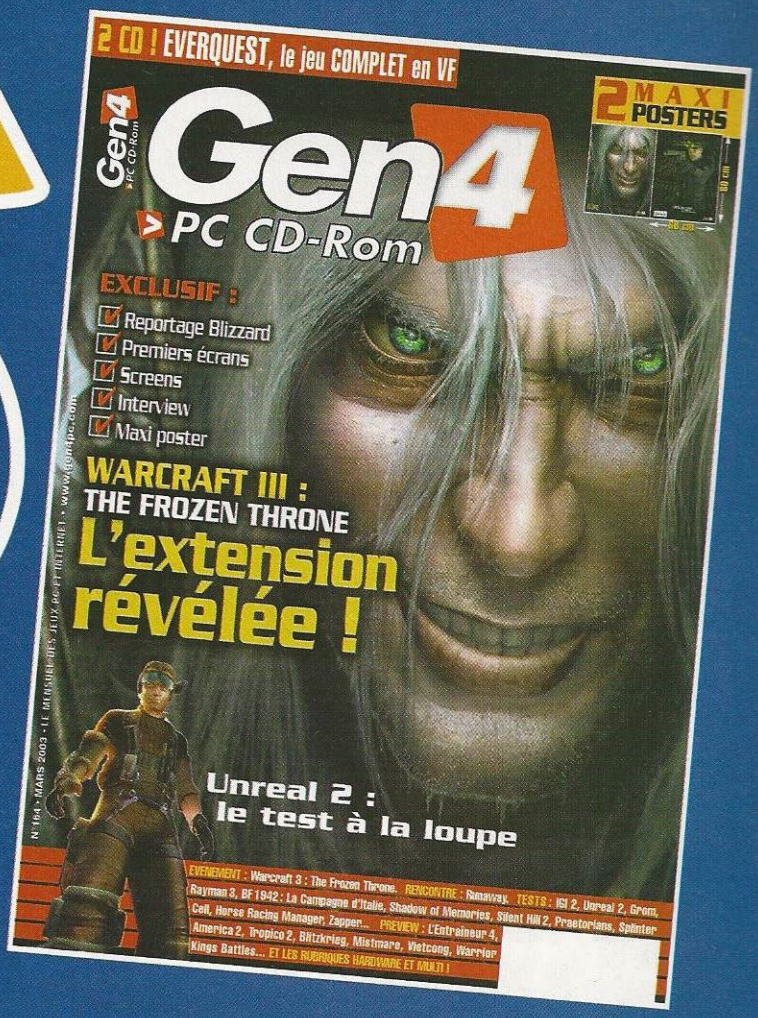
ÉDITEUR : The Adventure Company
DÉVELOPPEUR : The Adventure Company
GENRE : Aventure
SORTIE : 4 avril 2003
SITE INTERNET : salammbo.dcegames.com

ABONNEMENT

40€

(1 AN 11 NUMÉROS)

DONT 2 CD-ROM CHAQUE MOIS



REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 PC CD-Rom

Oui je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros (dont 2 CD chaque mois) au prix exceptionnel de 40 € (Prix étranger et DOM : 70 €)

❒ Réabonnement

GEN4 PC 165

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
Imm. LES MONTALETS
2, Rue de Paris
92190 MEUDON
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

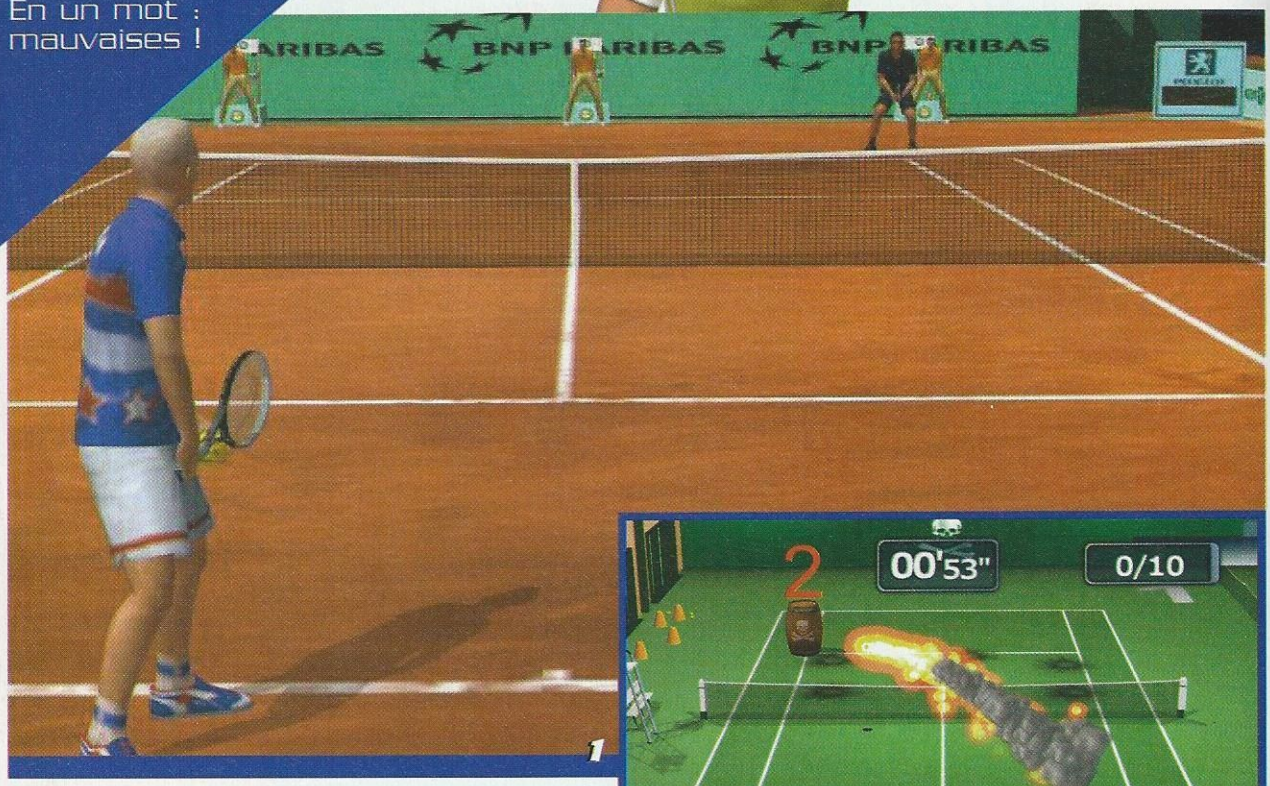
Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

ROLAND GARROS 2003

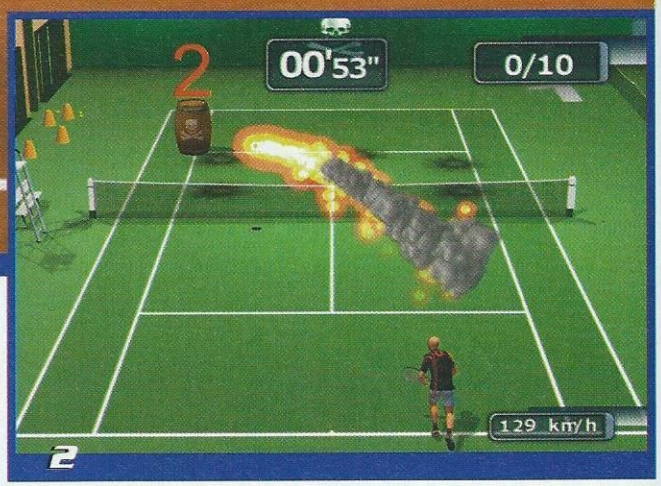
PREMIÈRES IMPRESSIONS

En un mot : mauvaises !



1 Central. Vous pourrez jouer à Roland Garros, bien sûr. Mais pas seulement...

2 Bonus. Les modes sont divers : Carrière, Exhibition et Entraînement.



Faute directe

CE N'EST QU'UNE PREVIEW. ON NE SERA DONC PAS CATÉGORIQUE... MAIS QUE ÇA S'ANNONCE MAL !

Autant être honnête : on a longuement hésité à parler de Roland Garros 2003. Gaspiller du papier n'est pas dans nos habitudes. Et heurter la sensibilité de développeurs ayant travaillé des mois sur un titre non plus. Mais au cas où, par miracle, ce jeu sortirait avant la parution du test, autant que vous ayez déjà une petite idée de la qualité de ce produit. On ne sait jamais... A l'approche des Internationaux, l'envie de jouer au tennis (même virtuellement) est parfois irrésistible.

La version à laquelle il nous a été permis de jouer était loin d'être terminée. Enfin, il faut l'espérer... Animations piteuses, temps de latence interminables, coups irréalistes, ombres ahurissantes, intelligence artificielle très proche de la débilité... Quand on veut "scotcher" son adversaire à un angle du terrain, avant de le déborder à l'opposé, on s'aperçoit que celui-ci alterne un coup le long de la ligne et un coup croisé. Et ça peut durer une éternité comme ça ! Bon, d'accord, c'est en Débutant... Mais en Professionnel, les persos dirigés par l'ordinateur servent à 230 km/h et, à moins d'un coup de bol, l'échange est très vite terminé. Soit vous vous prenez la balle en pleine tronche, soit on vous achève à la volée.

Paul-Henri Mathieu, l'étoile montante du tennis français, est certes l'une des quatre "stars" du jeu, et on peut jouer... avec des balles rouges ou vertes. Mais ces quelques détails font rarement un bon jeu, et tout juste un mauvais. Cependant, ce n'est qu'une preview... Ce titre s'améliorera certainement avant sa sortie. Mais dans quelle mesure ? Et dans l'espoir qu'il devienne "consommable", pourvu que, d'ici là, Wanadoo se décide à le rebaptiser Roland Garros 2006.

Socrates

ÉDITEUR : Wanadoo
DÉVELOPPEUR : Carapace
GENRE : Sport
SORTIE : mai 2003
SITE INTERNET : www.carapace.com

ABONNEMENT

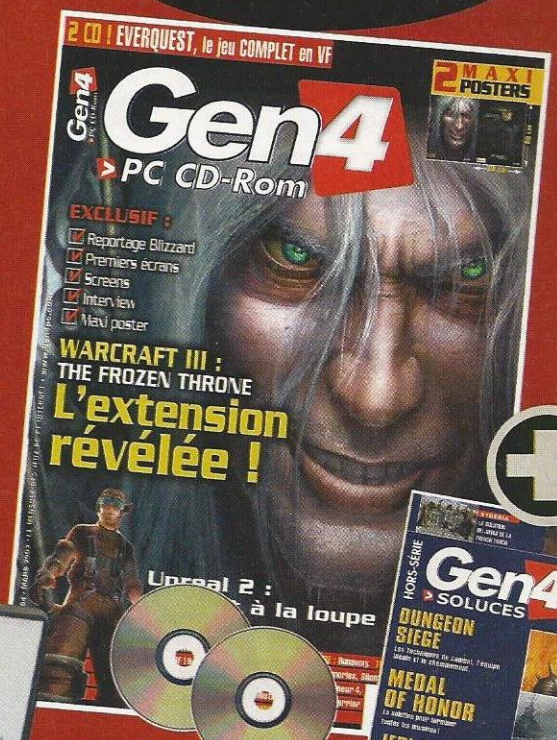
OFFRE SPÉCIALE

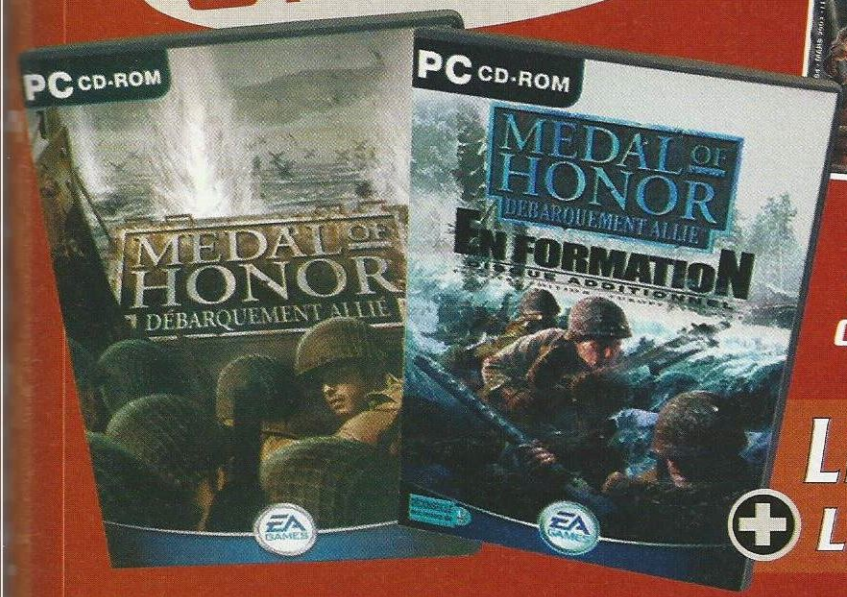
2 ANS
22 NUMÉROS

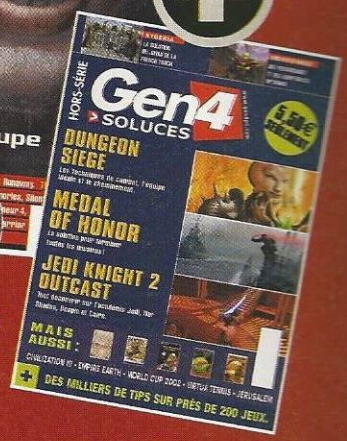
85€

CADEAU*

OFFERT







DONT 2 CD-ROM CHAQUE MOIS

LE JEU COMPLET + LE CD ADDITIONNEL

* dans la limites des stocks disponibles

REMPLISSEZ VITE CE COUPON ▼

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 PC CD-Rom

GEN4 PC 165
2 ANS - MOH

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
Imm. LES MONTALETS
2, Rue de Paris
92190 MEUDON
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Oui je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 22 numéros (dont 2 CD chaque mois) + 1 hors-série au prix exceptionnel de 85 € (Prix étranger et DOM : 150 €)

❒ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

PERCOLATOR

LES SEULES FOIS OÙ PERCO PEUT ESPÉRER GAGNER DANS UN JEU, C'EST GRÂCE AUX CHEAT CODES. UN STAGE EN MODE "RÉEL" AVEC LE TEIGNARD S'IMPOSAIT

FAUT APPRENDRE À S'BATTRE À LA DURE, LA VIE C'EST PAS UN JEU...

AH? ET ON COMMENCE QUAND?

FIGHT!

MAINTENANT!

MOUHAHAHA!!

SOIS PATIENT PERCO, TU APPRENDRAS AINSI L'HUMILITÉ

POP!

C'EST ÇA, TROUVE TOI PLUTÔT UN BON CHEAT CODE ET VENGE-TOI DE CE PRÉTENTIEUX DE TEIGNARD

POP!

MMMM... ET TU M'CONSEILLES LEQUEL?

BEN LE MODE TEIGNARD Y'A PAS MIEUX. FAUT L'AFFRONTER SUR LE MÊME REGISTRE...

UN CHEAT CODE PLUS TARD...

BEN BRAVO LE MODE TEIGNARD...

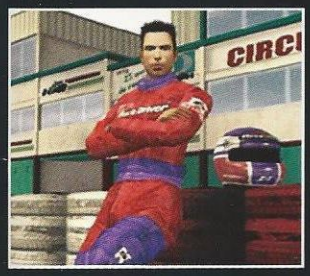
AUTANT TAFFER À LA POSTE...

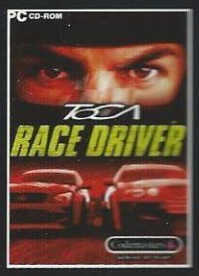
PERCOLATOR, LES CHEAT CODES C'EST PAS SON TRUC.

POSTE

—KHÉRIDINE-03—

TOCA RACE DRIVER





VITESSE, GLOIRE ET… VENGEANCE !

Au delà de la performance et de la vitesse, découvrez une véritable aventure : celle du jeune pilote Ryan McKane qui se bat pour le titre de champion du monde mais également pour venger la mort de son père.

www.codemasters.com

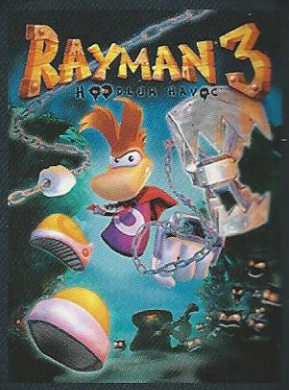
PC CD — JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.COM — gamespy Gaming's Home Page — PlayStation 2 — XBOX

Codemasters — GENIUS AT PLAY

© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

RAYMAN® 3

RAYMAN EST DE RETOUR.
NOUVELLES ARMES, NOUVEAUX POUVOIRS, NOUVEAUX ENNEMIS.



www.raymanzone.com

HIT MUSIC only !*

Rayman® 3 Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment.The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. All trademarks are owned by the respective rights holders. / Ubi Soft Entertainment makes no claim to any such trademarks. / TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Nintendo ®, Game BoyTM, Game Boy AdvanceTM and ⊜ are trademarks of Nintendo CO.,LTD. / Microsoft, Xbox and the Xbox logeither registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft./ ⊥ and Playstation®2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.